3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME集中营

电子游戏软件

TV Game Software



专稿:冬天里的一把火

梦幻之星 IV(下)

世纪末的战争

奇奇怪界

新创世纪

世嘉四十部

EX 机动战神

游戏龙虎榜

勇者斗恶龙

再谈世嘉超任

世嘉五代制式探秘

一九九五

总7期

2

电子游戏节目十年(四)

三强鼎立

九四年 IBM－PC 游戏一瞥

世嘉SATURN（土星）游戏欣赏





风速赛车

真说、梦见馆

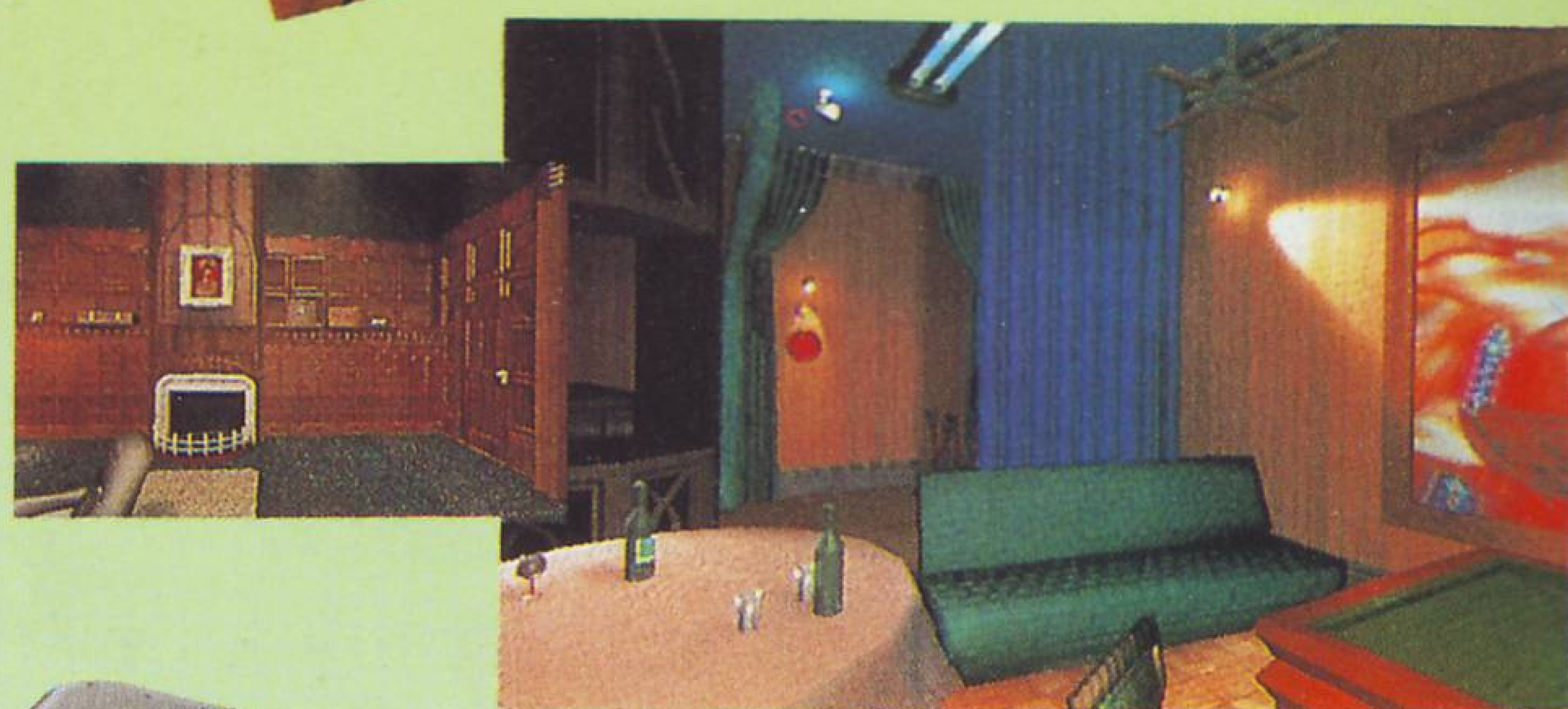








钟表匠骑士



DAY TONA USA







主机

虽然大陆游戏业已近绝境，全球范围的游戏业却进入蓬勃兴旺的鼎盛时期。年营业额超过电影，成为娱乐业之王。游戏业群雄争霸，呈现乱战局面。哪家公司、哪个机种想统一天下，可能只是梦呓而已。九四年年终特刊发表了小编邱兆龙的《次世代的冲击》介绍了配合新机种发售的游戏节目。本期将刊载常春先生从日本发回的专稿《次世代的战争》，比较各种次世纪机种的性能及优劣，与《冲击》的着眼点不同，读者可互相参看。值得注意的是，游戏业叱咤风云的霸主、大玩家任天堂仍未有明显动作。相信它不会任人宰割，自甘寂寞，近期会有强有力的反弹。如有消息，我们将及时报导。

主编　熏风

编者的话

世嘉在NTSC和PAL制式上的差异乃《世嘉五代与超级任天堂比较报告》(见94年第四期)一文的立论基础。本期除刊载《再论世嘉超任》外，还将刊载福州特工黄的《世嘉五代制式探秘》。福州黄君，参与了杂志创刊以来的全部工作，可称杂志元老。自北京理工大学毕业后返福州，近日来信云："集中营岂能无特工！"故自号特工黄。近期将刊登他从福州扔过来的重磅炸弹《怎样辨认世嘉原装机与组装机》。此事玩友甚为关注，因为涉及消费者权益。专卖店老板也极关心，因为涉及他们的饭碗。权益与饭碗，本刊自当慎重从事。但也绝不首鼠两端，当以消费者权益为上帝。

为提高玩友们对游戏文化的宏观了解，杂志今年的重大举措之一即每隔一期刊登一部专辑。今年一月号为《三国游戏专辑》；三月号将刊出小编阿king的《精华对战游戏出招攻略特辑》。从94年五十余部格斗游戏中精选十余部，刊出全部必杀技。五月号将刊出《仿真类游戏专辑》介绍仿真类游戏的不同类型和发展历史。玩友们对这种构想、选题和内容有什么批评建议，欢迎来信赐教。

95·2 期



月　刊
每月 14 日出版
编辑出版《电子游戏软件》杂志社
主　编 熏　风
副主编 丁　展
美　编 苏　人
封面设计 王　跃
刊号 CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
邮发代号 82－648
社址 北京东城区沙井胡同 15 号
《电子游戏软件》杂志社
邮编 100009
电话 (01)4041576
定价:4.50 元

电子游戏软件

编者的话 …… 1

论尽江湖

世纪末的战争
—— 次世代 FIGHTERS …… 4

游戏新闻眼 …… 33
电刑室手记 …… 64

世嘉世家

新创世纪
—— 完全攻略 …… 7

EX 机动战神 …… 10
梦幻之星Ⅳ—— 千年纪的终结 …… 18
MORTAI KOMBAT 龙争虎斗(真人快打)Ⅱ …… 25

天堂任鸟飞

勇者斗恶龙 …… 12

圣铃传说 …… 15
奇奇怪界—— 月夜草子 …… 16

蓦然回首

三国游戏纵横谈·七
〈吞食天地Ⅱ〉的一些设计特点 …… 23

MEGA DRIVE GAME 大评奖 …… 39

电子游戏节目十年(四)
1989·三强鼎立(上) …… 52

目　录

新手培训车间

浅谈 CPU …… 24
世嘉五代制式探秘 …… 49

大　视　野

再论世嘉超任—— 与黄明等君商榷 …… 26

闯关族的家

闯关族的家 …… 28
二手货市场 …… 58
玩友俱乐部 …… 62

PC 游戏室

94 年 PC－GAME 一瞥
…… 31

电玩大排档

超人二代(MD)、冒险森林(MD) …… 35
狼孩(MD)、丛林历险记(MD) …… 38
野狼行动(SFC)、阿冈(SFC)、G2 机甲战士(SFC) ……
大金刚 …… 37
龙虎之拳 2(SFC)、天使之诗—— 白色双翼的祈祷(SFC) … 38

秘技·偏方

…… 42

三　栖　人

漫画·动画·电子游戏(二)
永远的机动战士 GUNDAM(A) …… 44

GAME BAR

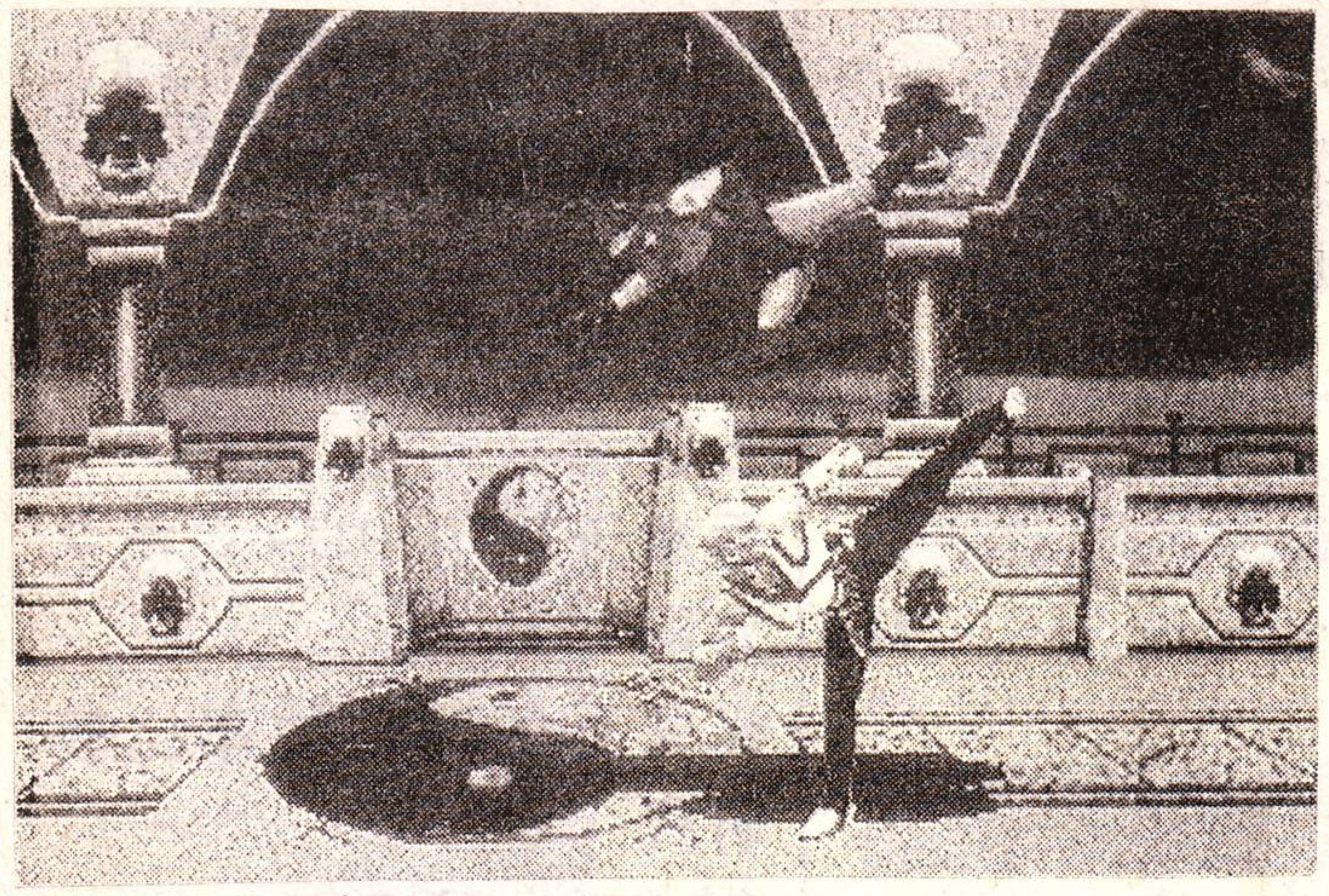
…… 50

上期要目

三国游戏专辑
三国志 I
三国志 II
吞食天地 II 中日文指令对照
光荣三国四个版本比较研究
梦幻之星 IV
海豚历险记 II
雷鸟 IV
漫画·动画·电子游戏
没完没了七龙珠
世嘉的秘密
IBM-PC 外文 TOP30 部
《电子游戏软件》94 总目

下期要目

特稿
精华对战游戏出招攻略
修罗之门(MD)
火炎之纹章(FC)
麦当劳之财宝冒险(MD)
侏罗纪公园 II (MD)
“土星”探秘
94SFC 大评奖
世嘉、超任文化谈
漫画 · 动画 · 电子游戏(三)
—— 福星与乱马



世纪末的战争
——次世代 FIGHTERS

本刊驻日本特约记者/常　青

直至二十世纪末,世界范围内还存在着许多局部战争。电玩业的战场上虽不见硝烟,却也是各大公司秣马厉兵,研制推出自己的次世代主机,准备用自己精心设计的电脑“Fighter”与对手决战,争夺已拥有数千亿日元并不断扩大的电玩市场。究竟谁能笑到最后,还是要游戏迷们下定论呀!

32 BIT POWER

次世代机的一大共同特点是都采用了 32 Bit Risc 型 CPU。RISC(Reduced Instruction Set Computer)型的 CPU 与目前市场上通行的包括 Intel 的 386、486,以及 Motorola 的 68000 系列在内的 CISC(Complex Instruction Set Computer)型的 CPU 相比,其最大的优点是通过减少命令数使电路构造变得简单,从而大大提高系统的运行速度。这种 CPU 以前一般都被用于工作站中,虽然目前有向个人电脑移植的趋势,但如此大规模的推向家用市场还是从游戏业的次世代机开始的。次世代机的另一大共同特征是拥有表示自然的彩色,即同时显示 1677 万种以上的颜色的功能。为了便于广大玩友看得更清楚起见,笔者在下面列出了一张各机种性能比较表。

	3DO	SATURN	Play Station	PC-FX
CPU	ARM60(12.5MHz)	SH2×2(? MHz)	R3000 costum(38.8MHz)	V810(21.5MHz)
RAM(合计)	24M Bit	36M Bit	28M Bit	26M Bit
发色数(最大)	1677 万色以上	1677 万色以上	1677 万色以上	1677 万色以上
POLYGONE 演　算	能,软件对应 具体数不详	能,软件对应 具体数不详	能,专用 Chip 搭载 每秒 150 万次演算, 36 万个表示	不能
CG 性能	最大 6400 万像素/秒描画 映像再生(软件对应)	最大 5 画 Scroll,扩大、缩小、变形、回转, Wire frame, flat shading, glow shading, texture mapping 映像重放(软件对应)	最大 4000 Sprite/一画面,回转、扩大、缩小, glow shading, texture mapping, MDEC 映像重放(JPEG 规格)	透过、优先、扩大、缩小、回转,映像重放(JPEG 规格) 每秒 30 格,自然彩色
解像度	640×480(最大)	256×224～640×480	256×224～640×480	256×240～320×240
音　源	STEREO 16 Bit PCM	CPU: 68000 STEREO PCM 32ch 44.1KHz 16 Bit Digtal effect 处理,专用 DSP 搭载	STEREO PCM 24ch 44.1KHz 16 Bit Digtal effect 处理	AD-PCM 2 ch
D-ROM	倍速,MUSIC-CD, CD-G、Photo-CD, VIDEO-CD 对应	智能倍速, MUSIC-CD, CD-G, CD-EG, Photo-CD, VIDEO-CD 对应	倍速,MUSIC-CD 对应	倍速,MUSIC-CD, CD-G, Photo-CD 对应
价　格	44800 日元	44800 日元	39800 日元	49800 日元

上面的比较表列出了现在已开始发卖的四种次世代机的主要硬件性能。可以看出,不管哪种次世代机都要比现在的 PCE、MD、SFC 高出好几个数量级。也许有些玩友看到这里,已如入五里雾中了,什么叫“texture mapping”? Polygone 又是什么玩意? 这张比较表我怎么一点也看不懂? 先别着急,待笔者一一道来。

3DO Power

就象录像机中 VHS、Bet 等磁带制式一样,3DO 也是一种制式。它是由美国 3DO 社在 90 年代初所提倡出来的多媒体(Multimedia)信息终端机规格,因其性能优越,逐渐为各公司所接受,事实上有成为世界规格的趋向。按3DO规格制造的第一台机器“松下REAL”。在当

初是作为"用GAME感觉来操作的双向多媒体信息终端"来发卖的。因为发卖后，软件大部分是游戏用软件，所以实际上还是被当作游戏机来看。

3DO是这场次世代机战争的引火线，同时又是领航人。它的32 Bit Risc型CPU、高速多样的图像处理能力，软件由CO-ROM的形式来供给，这三大特长无一不被在它后来的次世代机吸收，成为次世代机的三大基本要素。而它特有的其它功能如对应多种CO-ROM Format，同机种的连网交信等等，也都为其余机种作了榜样，使得这次大战已不是纯粹意义上的GAME机大战，更涉及到了其它娱乐领域。

SEGA的精魂

世嘉公司不用介绍，玩友们也知道是GAME世界中的长老。(详情可见拙作"世嘉的秘密")这一次世嘉推出的次世代机——SEGA SATURN(以下SATURN)且集结了世嘉在家用游戏机世界里纵横11年所积累的经验技术精心设计而成。可以说SATURN是专为GAME而制造的究极GAME机。

SATURN在所有次世代机中独一无二的采用了双CPU系统。CPU为SH2，全称"Super H Risc Engine"，是日立公司专为SATURN开发的超大规模集成芯片，特别强化了图像处理功能，尤其对3维处理和Polygone表示拿手。单体演算速度为28MIPS(1MIPS＝1秒内进行100万次演算)。双CPU系统则达到了56MIPS，是MD CPU的100倍。靠着二个32 Bit CPU和另外7个专门处理图像、声音、数据等用的高速处理器对程序进行分散，并列处理，使SATURN实际上拥有64 Bit级的性能。而如何完全发挥这64 Bit级机器的全部潜力就得看软件的制作水平了。和SATURN本体同时出售的《VR战士》大约只用尽了SATURN一半多一点的能力。

SATURN在音源上下的功夫也非等闲，音源部的CPU为68000，另外搭载了YAMAHA最新一代Sound Chip，持有STEREO PCM 32声道。音质也是44.1KHz，16 Bit取样与CD一样，并且可以通过DSP对声音实行高度自由的数码效果处理，加上CD-ROM本身所有的CD音源，使得SATURN的音源系统被誉为古今中外游戏机中(包括街机在内)最优秀的音源。

在CD-ROM DRIVER的设计方面，SATURN也别具匠心。CD-ROM和游戏卡相比有容量大(4000M Bit)，成本低，生产周期短等优点，但在数据传送速度上却比游戏卡慢得多。为此，世嘉利用VICTOR公司的技术提携，替SATURN开发了专用CPU SHI内藏的智能倍速CD-ROM DRIVER，并且将CD-ROM用Buffer RAM扩张到4M Bit，使其数据传送速度大幅提高。

另外，SATURN也是次世代机中唯一除了CD-ROM之外还装有游戏卡插口的机器。目前与之对应的只有Power Memory(是本体Back up Mermory的16倍)。将来据说会有以CD-ROM＋游戏卡形式出现的游戏，或会出现象Super 32X那样的机能增强器。

说到这里，玩友们应不难想象SATURN——这一颗在世嘉公司里吸取了11年精华的"土星"所蕴藏着的实力了吧！而能与之对抗的又会是谁呢？

步行者SONY

以Walkman而称霸世界的电子巨头SONY在日本向来被看作是"技术的化身"，这次它推出的次世代机Playstation(PS)，追其源头可逆溯到81年。当时，SONY内部的一个专门从事尖端数码映像的研究所SCE(SONY Computer Entertainment)对使用三维映像处理系统的映像效果器产生兴趣。经过4年的研究，在85年设计出不光可以表示三维映像还能真实的对各种外部入力作出即时反应的三维映像变形合成装置〔SYSTEM.G〕。若把其具体功能形象的说明一下，就是把一张人的平面照片输入进去，就得到了一个立体的人形。而这个人形还能随着外部的操作即时做出相应的反应如开口、眨眼、走路等等，这个装置共用了2万多个集成块，体积庞大。在那时，研究人员的脑海里也就描绘出了"如有一天能把这个巨大装置都集成在一个LSI中，不就在家里也能体验到这种趣味了吗?"这样一个梦到了80年代末，游戏机逐渐从8 Bit进化到16 Bit，在声音上实现了PCM化，可以表现自然音。但在映像上只是色数增多些而已，没有什么质的变化。另一方面，在现实世界中，急速发展的三维CG已被电影、广告中广泛采用，使人们对CG的认识从游戏画面的框架中脱离了出来，这时SCE的研究人员就想到"如果把'SYSTEM.G'搭载到游戏机上去的话……"这一发明终于让当时的梦变成了现实，也是PS开发的第一步。因此PS可谓是SONY尖端三维CG技术的结晶。

PS的CPU为R 3000 Costum，是原来只被高级工作站才采用的R 3000的特别定制版，在三维表现方面，由于高性能Geometry Engine的搭载，使得每秒36万Polygone表示变为可能(SEGA的Hi-END CG基板MODELZ为每秒30万个表示)令人叹为观止，同时PS的2维表现能力也毫不含糊，一画内最大4000个Sprite表示，并能同时加以扩大、缩小、回转等效果，让从前的16位机望洋兴叹。更加使人注目的是，PS通过对众多的处理进行分散、并列的方式，使得从操纵手柄上传来的信号可以在30分之一秒以下作出反应，整体的运行速度达到500MIPS，让一般的工作站甘败下风，与其说PS是游戏机，倒不如说是高级Work station的廉价版。

国民机PC-FX

NEC(日本电气)是日本最大的计算机制造商，拥有

日本70%的计算机市场，其王牌的个人电脑PC-98系列往往被人们昵称为国民机。

PC-FX是NEC精心推出的继PC-E之后的次世代机，在次世代机所注重的三维感的处理方面，PC-FX用的方法与前3种机型完全不同，前3种机器在表现一个三维物体时采用了即时生成法，就是碰到需要时候立刻依靠Polygone把物体造出来，而PC-FX则用的是贮蓄型，就是预先把一张张画作好，到要的时候把它调出来重放就可以了。

针对上述的表现方法，PC-FX特别强化了映像重放功能。可以每秒30格的速度全屏幕、自然彩色、重放、动态映像效果和电视不相上下，并且PC-FX还能通过7幅背景图像和128个Sprite间任意组合、实现最大9幅画的透过重合。

PC-FX另一个引人注目之处在于它的扩张性，除了能增设MAIN MEMORY和BACK UP MEMORY之外，更能象个人电脑一样通过交换BORD实现各种其他功能，如FAX受送信、图文终端等，但PC-FX的真正的秘密还在于它和NEC的个人电脑PC-98系列连网之处，虽然眼下这方面还没有详细的资料，不过请想一下，如果把PC-FX的自然彩色和强力的映像处理能力加上PC-98系列庞大的周边资产，所有的USER人数，必将给PC-FX带来一片崭新的市场，这也正是NEC的过人之处。

综上所述，4机的硬件性能各有千秋，这且放在一旁。话说回来，一部游戏机的生命在于软件的质量，没有好的软件，再好的游戏机也卖不出去。这一点已经为事实所证明过，而对于这一点，4大巨头也都已妙计在手，各施神通。其中，打斗得最厉害的还要数SEGA和SONY二家。

先看SEGA，不愧为GAME界元老，凭着在GAME界浸淫了几十年的经验和所积累起来的游戏资产，提出了以街机带动SATURN，以SATURN辅佐街机，业务、家用联动的新战略。为此SEGA用与SATURN完全互换的最新业务用基板ST-V取代了到前不久为止还是主力的SYSTEM 32基板，使得今后街机游戏的移植变得非常容易进行。另外SEGA和用SATURN惊人的三维表现能力移植了原来被认为在家用游戏机上不可能实现的街机Polygone爆门热作《VR战士》、《DATONA USA》等，吸引了一大批街机玩友的目光。事实上SEGA这一招战术非常成功，在SATURN发售的当天，就被一抢而空，而大多数人同时购入的软件则是有120%移植度美誉的VR战士。

另一方面，SEGA吸取前车之鉴，对软件的制作和流通渠道作了大幅调整。在软件制作上已和200多家软件制作商签定合约，包括CAPCOM、KONAMI、TAITO等业界巨头，并由SEGA和AM2研设立了子程序库以帮助各社更好的发挥SATURN双CPU的潜力。在流通渠道上SEGA积极和日立、东芝、VICTOR等家电大手提携，利用它们庞大的家电、唱片贩卖网来销售SATURN和其软件。尤其是日立，特别新设立了一个子公司，日立MEDIA FORCE，总投资1亿日元。今后主要在全国范围内8000个日立直系的家电和大型综合电器店中贩卖SATURN和其软件，并对SATURN实行与其他电器用品一样的售后服务。

再瞧SONY，它的战略简直可以说是和SEGA针锋相对。SONY虽然在GAME界没有什么根基，但它通过整顿软件开发环境使和它签约的Soft制作商多达240社，并且与GAME老铺NAMCOT连手开发了新一代业务用基板SYSTEM. Ⅱ作为NOMCOT社的下一代主力基板。因SYSTEM Ⅱ与PS的性能相近，所以相互间的移植也将变得很容易。眼下，应用SYSTEM. Ⅱ基板的第一个游戏《斗神传》已经决定搬到PS上。值得一提的是《斗神传》和《VR战士》一样是采用了Polygone的三维格斗游戏，无论从人物还是造形都与《VR战士》有些类似，只不过看起来更华丽。每个人物手中都拿有武器。SONY在商品的销售渠道方面可以说是近水楼台。为了彻底解除以前GAME市场上多重中间批发商存在带来的种种不利，SONY利用自己拥有的独立的音乐唱片销售途径，省却了不必要的批发商，实现了由制造商直接到零售店的双方反馈系统。这个系统的优点在于制造商可以先小批量的生产、试销，减少商品积压，如果畅销的话，信息可以由零售店迅速反馈到制造商那里再生产，期间最多只间隔4、5天。这样，整体流通效率大大提高，而且由于没有中间批发商，使软件价格能控制在一个较低的水平。

在上面二大强手打得热火朝天的时候，3DO和NEC又有什么样的动态呢？3DO作为次世代机的先锋，拥有丰富的软件数量（目前为150个）和NO.1的加盟软件制作商（多达760社）其魅力自不用说。目前3DO正一改刚推出时的“多媒体信息终端”形象，以新型的低价格3DO REAL Ⅱ加上CAPCOM的最新力作《Super Street Fight Ⅱ X》来吸收更多的玩家。

至于NEC则抱着“软件在于品质的好坏而不取决于量的多少”的思想，到95年夏天为止预定出品的软件只有11个，动态不是很令人满意。但是等PC-FX和PC-98系列连结的计划确定实行的话，那70%的计算机市场一定会为PC-FX带来无穷生机。

说到这里，大家应对次世代机大战的概况有所了解了吧？这场大战的各方何去何从，现在未可预料。相信在95年随着任天堂32 Bit机VIRTUAL BOY（95年4月发卖）和64 Bit机的推出更会为大战火上浇油，玩友们不妨拭目以待、静观其变。

为追寻失去的语言而展开冒险！



新创世记

厂商 SEGA　机种 MD 类型　A・RPG 容量 16M

——完全攻略

文/孙　忠

人们生活在平静、安乐的世界……没人注意到黑暗中的妖魔正蠢蠢欲动……

许多年以后，妖魔的势力逐渐扩大，人类也开始遭受到妖魔的侵扰。

国王为了抵抗妖魔的侵略，决定培养一批优秀战士，于是，建立了训练基地——ラフレミア训练所。国内的每个少年到了 14 岁生日的那天，就得开始去接受训练，承担起保家卫国的重任。

这个故事的主人公克罗纳（コロナ）迎来他 14 岁生日的同时，冒险开始了……

1. ソレイコの街

主角克罗纳的家中一片欢乐景象，好友们都来庆贺他的 14 岁生日。

正说话间，外面传来了放礼花的声音。原来今天是勇士阿蒙（アモン）出征的日子，皇上及大臣在为他送行。来到街后的皇宫中就能看到欢送场面。勇士出发了，城市又恢复了宁静。上前与国王交谈，国王认为你该先去训练所锻炼一下。

2. ラフレシア训练所

训练所门口有一士兵看守着，得知你此次来的目的后，便会让出路来让你通过。

首先看到的是一间小木屋，里面住着一老者，他说可以教你用剑，不过得先付 20 元钱，无奈现在是身无分文，只得作罢。绕过小木屋看到一大个子，他是训练所的教官。右侧有一木牌，上面标出了三个级别训练的入口（用 A 键调查）。好吧，先开始初级训练。

训练路上有许多杂草，用剑斩掉，有时会发现金币，赶快收集起来，以后有用。一路上还有许多机关，例如：桔红色的石块可以用剑砍掉，有时会因此出现通道。总之，看到这种石块土堆、小木箱就砍，不要漏掉。从中会有所发现。一路上要当心的是喷火器中长长的火舌及地面上白色的尖刺，如果不小心受伤，可以用发现的红苹果来回复。

终于快到头了，趟过一条小河后（注意：深蓝色的水域千万别去），被几块石块门坎拦住了，怎么办呢？别急，静待片刻，它们就会变成一溜烟而消失。你会发现右侧有一只大箱子，打开它（用 A 键），就能得到铜剑。至此，初级训练任务完成，从上可连出训练所。

先不要急着去其它地方，再回训练所去，门口房里的老人有秘法相授。进入小屋，给了 20 元钱（用 A 键确认，选“ろん”），于是老人就会教你飞剑的绝招：按住 A 键存贮片刻，剑上会发出金光，然后放开 A 键，剑就会往前飞出。练习一下！还不错吧！

3. ダリア溪谷

离开训练所，往西南方就能来到ダリア溪谷。前进的路上会发现有用木条封住的出水口，砍掉封条水就会流出。顺着水流可以很便捷地来到溪谷中间的地方，能看到两个并排的封口。用飞剑劈开封条，顺水来到下方的小木屋。先把门口的小木箱中的红苹果找出来，补充一下 HP，准备进屋迎战 BOSS——狼怪。

狼怪会发出五颜六色的星星。你可以抓住星与星之间的空隙，用剑飞入攻击，几下子就能把它消灭。这时从前面灶中会跳出一个老婆婆，叫你赶快去东方ソレイコの街边的广场找占卜师，他会帮助你的。



4. ソレイコの街广场

广场位于ソレイコの街的西面。广场中间有两个帐蓬，左边那个就是占卜师的家，他会传授给你与动物及魔花交谈的本领，但

这以后将无法与人类沟通。接着占卜师会隐身而去。门口的魔花会告诉你占卜师的去向。

这时先回街中，花园中的牛会提供一个好消息。来到自己家门口，找到自己养的长毛狗后，便能叫它随你一块去冒险。

5. ダリア溪谷

登上谷顶，钻入右边的洞穴便会来到上方的水池。与池边的兔子交谈，它会传授你跳跃的本领(用 B 键跳跃)。告别以后，走出溪谷继续前进。

6. ラフレシア训练所或アネモネ海岸

因为已学会跳跃，所以可以去进行中级训练，但也可直接去アネモネ海岸。中级训练的终点处能得到银剑。西行来到アネモネ海岸，首先看到的是一片海滩。用飞剑打开一处处机关。顺着路就可来到后面的动物村。

村中左边的屋里可以买到一只花猫(增加一次生命)，走到上面的关着门的房屋前，在地毯上连跳三下，门就会打开，里面有一只大象，它会传授给你搬运的本领(用 A 键搬，再按一下是放)。用这本领就可以把村后挡在道中的红岩石搬走。这地方由许多小岛组成，风很大，吹得人都站不稳，还有许多机关要打开，才有道路出现，在某些地方还需借助风力才能跃过。还有的地方要搬只箱子作垫脚用。这一地区有许多红苹果补充 HP。来到尽头要对付的是一只章鱼怪。这时会救出一只企鹅，交谈后即可成为伙伴，共同冒险。(使用它后，剑飞出可变成冰剑，威力大增)。

7. ホットデイジー火山

顺着绳子爬上了火山后，赶快装备好企鹅剑(冰剑)，只有它才能消灭飞舞空中的火龙。之后被一溶岩池拦住了去路，用冰剑击打岩浆后，池子就会结冰，这样便不难通过了。

8. バーンデイジー迷宫

顺利通过火山口就会进入迷宫。

其中会发现一围墙围着的地方，隔壁似乎有东西，可是进不去。不用急，这是以后要做的事。现在先解决关末的葫芦怪吧，它会化成许多小葫芦，只要盯住闪红光的那一个穷追不舍就能消灭它，同时又会得到一新伙伴——火狐狸。(使用它后剑能飞很远，可作远距离攻击及侦察)。

9. アイリス地区

出了迷宫，前方就是アイリス地区。这儿有许多新的怪物。要多用火狐狸剑作侦察或开道，打开被树木挡住的去路。通过森林来到了一个小村庄，在村上方能看到一个大洞穴，与边上的魔花交谈，它会提供情报(不过得付钱)。

回到村中，从右侧走即可进入第二个森林，迅速穿过它，往上进入动物村。

在动物村左侧上方的洞中可买到一个象裂开的植物果子似的东西(使用它可产生闪电，辅助攻击)。这东西跟小花猫一样，用完了可以再买到。村庄右侧的洞中住着松鼠一家，家中地面上有几个坑，填掉坑后它们会送你一只金苹果。村右的路是通往赛车场的，给看门的 20 元就可与猎豹赛跑，赢的话，它会加入冒险队伍，如果你赢不了也可事先买通它(给它 50 元或更多的钱)，让它降低速度。这样就又有了一个新同伴(使用它后奔跑、跳跃能力会大幅度提高)。

出了村往右走，来到第三个树林。在这儿你会被变成一个怪物。先到中间的平房中与魔法师交谈，接着去左边的树洞中与怪物们交谈，回魔法师家交谈后，再度重返怪物家中，谈话后得知树林中有一星形地面，在中间跳十下后会有发现。果然，发现一股烟往外奔出，跟着它就能来到一所大房子前。

屋中的老婆婆叫你到里面的房间去，并且按照墙上画中的意思去做。进入里屋，对着画按 A 键，解开画中之谜，就知道该做什么了。地面上有三样东西可用，鸡、青虫、花。做对后来到外屋，老婆婆会把你变回人形。这时，里屋的青虫会出来，也要求加入您的行列，它的作用要到以后才清楚。

10. カメリア沙漠

出了アイリス地方向南，前面就是沙漠。通过三个复杂地段后进入到沙漠绿洲。

绿洲不大，在一水塘里面有条恐龙。进入左边的屋中可以买到一只蝙蝠(它可以在一定时间内起到保护作用)。从调查中得知该往バベルの塔去，于是离开沙漠，前往东边的バベルの塔。

11. バベルの塔

穿过塔门直达塔顶，顺着绳子爬到半空妖怪就会出现，战斗由此展开。

这是个有颗红心的线怪，当它运气时要作好攻击准备，等它气一散掉，立刻对准红心攻击。

打败怪物后，企鹅会出来告知要想上天就得找一植物果实，而这果子就在它的家乡フリージアの城。

这城在海中，无法越过海岸，怎么办？还是再去找恐龙商量商量吧！主角一番开导及企鹅的劝解，恐龙仍保持沉默，而跨出池塘时它会叫住你加入队伍(可以骑着它渡过深水及其它流动地面等。)

12. フリージアの城

这是一座冰城，进城后可先救出下方牢中的狮子(使用它后，飞剑会变成火剑)，装备好火剑后就可以向城内进军了。打开各处机关，来到一个大冰块前方。用火剑先救出被冰住的勇士阿蒙，顺便打开机关，就可来到关末头

目处。

打开里面的宝箱取得植物果实，水泡怪物也就会同时露面，可以用冰剑、火剑轮流攻击消灭它。接着会出现一阵强光把你传送到了一个陌生的地方。砍碎左边靠墙的冰块，出口就会现出。一踏进出口，就会被一阵急流冲入水底城。

13. 水底城

水底城完全淹及在水中，因此得在水中冒险(注意！在水中有时限的)，幸亏有几处换气的地方，要好好利用。

进入右上方的小门就要迎战一条水龙。方法是跳至中间的通道，当水龙吐出刺球时出手将其击回即可，另外要注意保护人质。战斗结束后水龙也会投靠你(使用它，剑的速度会加快)。

14. 天堂

已拥有了植物果实，因此可以再去バベルの塔，同伴之一青虫急匆匆地爬上了塔壁，原来它要在这孵化。好吧，暂且不管它！

塔只能从边门进入。这就需要你用智慧和勇气从塔底一层层往上破解了。

来到塔顶，把植物果实种入，就会长出一根藤条，顺着它就来到了天堂。

穿过花园来到天堂中部，这儿有许多机关，要逐个打开，之后会来到一处边上写有"JUMP！"的地方，借助水流飞跃到右侧的一张粉红色的网上。先往上去开机关，然后再往下由原路回到写有"JUMP！"处。这时不要再借水力飞跃了，慢慢滑到顶端，跳上边上原本没有的道路前进就能来到天堂后部。

从这以后有三层建筑，而相互之间距离又十分远，要找出空中隐藏的落脚点才能通过。

在最后一层房中的水晶门前使用伙伴长毛狗，就会来到天堂的尽头。在这儿将迎战一条凶猛的怪龙。不过，你得把四周的环形路上的四个机关打开，它才会出现。对付它要快速地走到它背后用有力武器攻击。

战斗结束后到有红宝石的门前调查一下，就会回到塔底。与士兵交谈两次，塔壁的青虫会化成蝴蝶回到你身边(使用它后，可以用方向键控制剑飞行的方向)。利用蝴蝶剑打开右边墙内的机关就能走出バベルの塔。而这时你也会发现自己又恢复了与人类沟通的能力。

15. ラフレシア训练所

拥有快速奔跑能力后就可以去接受上级训练了。通过艰苦的训练便能得到金剑，至此，金、银、铜剑已全了，所以赶快回家乡去拿圣剑吧！

16. ソレイコの街

皇宫门口有一人会向你要银剑，千万别给他(用A键确认选"いや")。来到皇宫与国王交谈就能得到最强的圣剑。

在街中的某一房屋里还能找到一个新同伴，不过要费一番周折，好好找找吧！

17. アイリス地区

アイリス地区突然下起了雪，人们都在谈论着这件怪事。

与村中的老妇及小女孩交谈后得知村里池塘边的箱中本来有双魔法鞋，可给人偷走了，要想得到的话得到过去跑一趟。怎样才能回到过去呢？村北大洞穴旁的魔花会收费提供情报。

站在花前用剑撞击一下花后的大树，再走到某个地方，随着奇怪的声音就会回到过去。然后再到动物村去找新伙伴——乌龟(按C键它会缩成一团，可以把它当垫脚石用)。在它的协助下就能流过池塘，拿到魔法鞋。随即便可回到现在。

18. 沙漠废墟

原本破旧不堪的废墟竟然回复了原状；出现了一幢幢新房，而早先无法进入的宫殿也能随意进出了。

宫殿中气氛有些阴森，一边调查一边往上走，来到四楼后竟无路可走了。其实在三楼有一暗门，画面中看不出，但能从地面的光线来判断。从这里来到最上层，门口有一人会领你进入房间，进入后可顺着绳子来到底层，打开那里的箱子能得到一件宝物，同时，宫殿左边的房间的那一扇门也打开了。

赶快进门消灭里面的青蛙怪吧！这样你就能得到传说中的神鸟(一个新伙伴，使用它与其它动物配合，功能会增加许多倍)。战斗结束后与宫殿门口的人交谈会进入地牢，用剑在上方砍出缺口就能走出宫殿来到沙漠中的小屋。与屋外沙地中的人交谈后就会回到沙漠绿洲。

19. バーンテイジー迷宫

还记得迷宫中那个围墙围着的地方吗？赶快去那里吧！

一进入迷宫，首先能在附近找到新伙伴——大鸟(有特殊用途)，然后到那怪地方用大鸟剑把隔壁的东西取出来看看。啊！又是妖怪。赶快装备好冰火剑，先攻击木偶人，然后再攻击出来捡木偶碎片的人头，几次就能把它消灭。

20. アネモネ海岸

动物村口有一猴子，紧跟着它就会来到海滩，在这要迎战这一关的头目，它藏的地方很特别呢！……。注意，受到攻击它会分身的。

21. ダリア溪谷

顺着水流一直来到谷底，那儿出现了一个洞穴，走到尽头就会找到一颗很大的心脏，轻松地除掉它后，会得到一宝物。(下转第46页)

EX 机动战神

机种　MD　　类型　ACT
厂商　SEGA　　容量　8M

文/邱康敏

公元2×××年，野心勃勃的X博士妄图利用他发明的各种武器征服世界（许多游戏都有类似情节）。年轻的战士驾驶EX机动战神，向博士的堡垒进发，为保卫正义与和平而战！

1. 介绍EX机动战神：

这是一个由人驾驶的机械战士，以光能为动力，背有喷气背包可以飞行。战神可以与一辆战车或空中平台组成EX-UP，成为EX战车或EX空中战机。

用十字钮控制战神或战车的飞行或步行，战神的喷气背包功率有限，只能持续工作一段时间，之后必须落地休整才能重新起飞。

战神伫立战车按下钮，可以与战车组合。组合后机枪自动瞄准，同时可以调换存放在战车内的重武器。合体后按下钮的功能是压缩轮胎支架弹簧，松手后战车能跳起来，按上钮分开。

虽然战神活动起来有惯性，不能做到令行禁止，但你却能享受到另一番操作感与速度感的美妙。

游戏用6个按钮控制，这在同类节目中还是很少见的。钮虽多，但并不难控制。

A钮：战神向左射击，战车方向不变射击。

B钮：合体时选下一种重武器，分开时使用重武器。

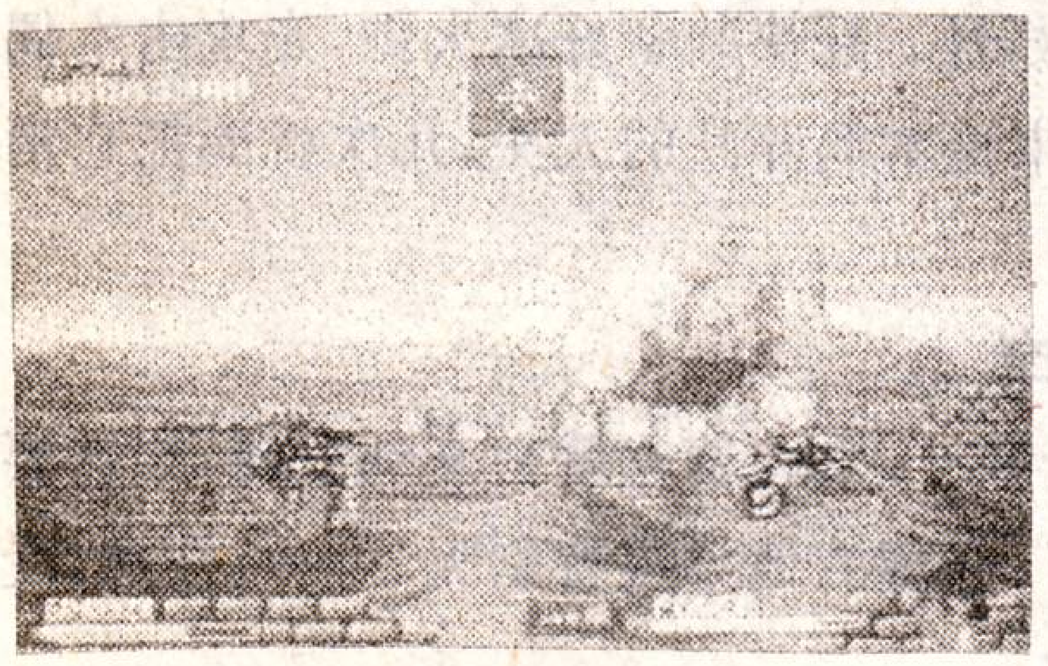
C钮：战神向右射击，战车方向不变射击。

X钮：战车左移，射击方向不变。

Y钮：合体时选上一种重武器，分开时使用重武器。

Z钮：战车右移，射击方向不变。

2. 重武器介绍：



◀在高低起伏的山路上前进

火焰喷射器：火焰长度有限，速度快。

地面扫荡雷：蓝色的火焰在地面上扫荡，打到敌人之前，还可以不断反射。

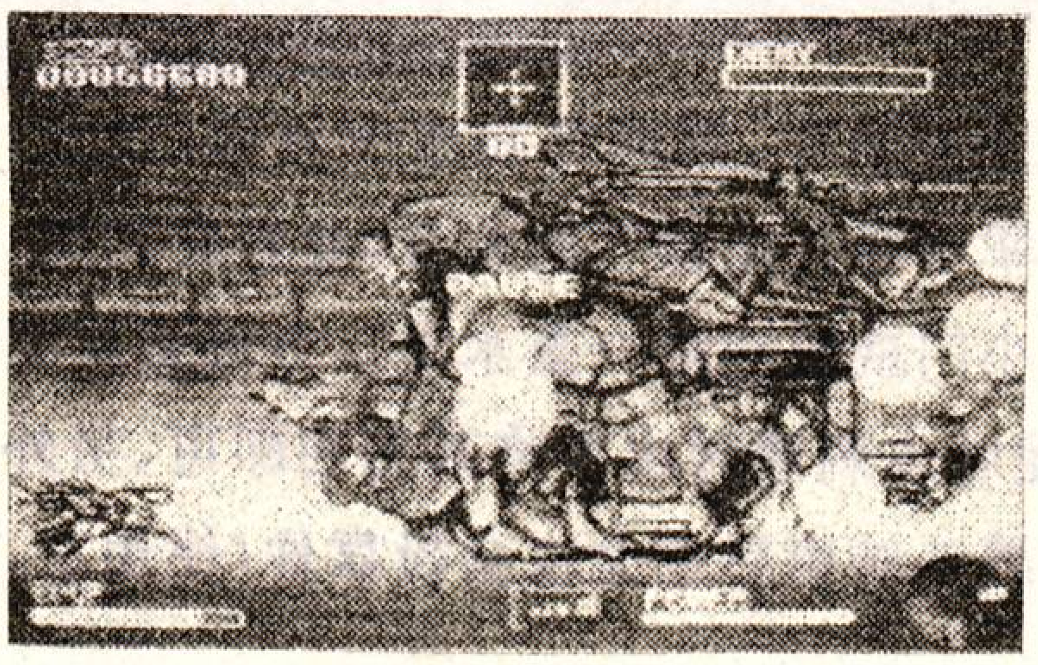
激光枪：两束激光分别按顺逆时针方向扫射，打到敌人后自动锁定，击毁为止。激光枪可以消掉一切敌方子弹。

战鹰：飞出攻击敌人，自动追踪，打死为止。攻击未完时，再按B钮可召回战鹰。电脑自认为无目标时，战鹰飞不出去，因而有些敌人打不了。

扇面火：面积大，但连射速慢。

激光枪：扫平画面中一切敌人，威力极大。但有后座力，且只有POWER满值时方可使用。

3. 画面显示数据介绍：



◀弄清楚画面中的各项提示会有帮助

正上方方块：雷达。十字中央为战神方位，蓝点为战车位置，黄点为敌TARGET位置。箭头表示雷达显示外敌TARGET方向，数字表示未消灭的敌TARGET数目。

左下角血格：战争神防御能。

下方方块：现持重武器显示。

右下方血格：战争神光能POWER。

右下角圆盘：喷气背包能量显示。

4. 游戏秘技：

为了多取得CONTINUE机会，能打的敌人尽量多打，多得分。

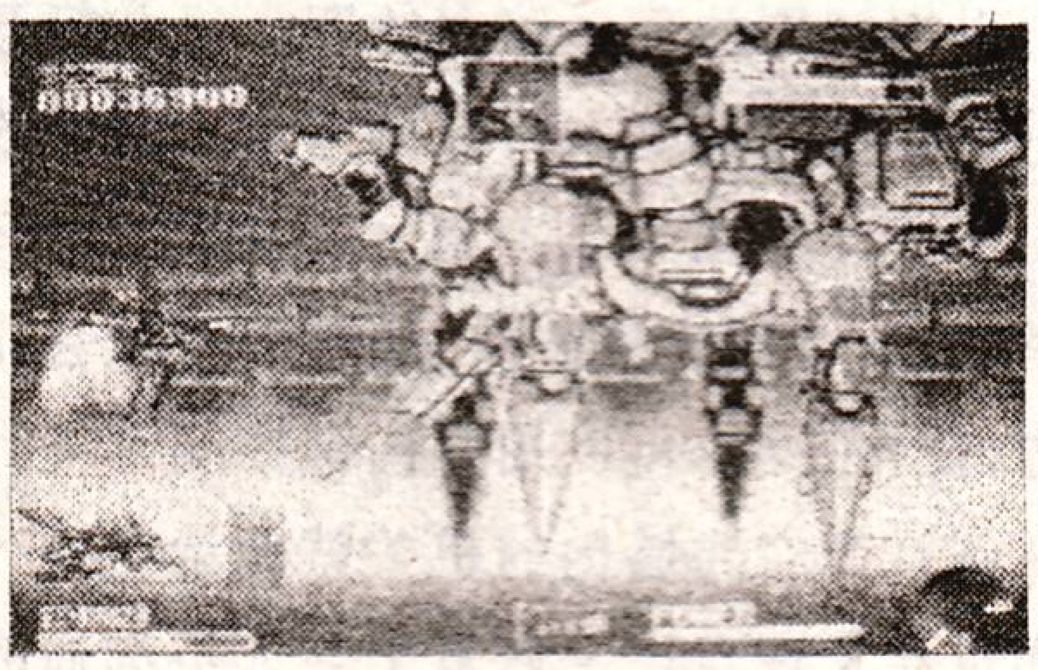
走过的地方还可以回去。

有时激光用连发键更好用。

只有子弹对战神有杀伤力，敌人不发枪时与其接触并不受伤。

游戏途中按START钮，尽量快地输入上下上下上下CBA右左，成功后听到音乐重新响起，这时按B钮，在关中被送到关底，在关底则自动过关。按A钮可进行超慢动作游戏。

5. 闯关攻略：

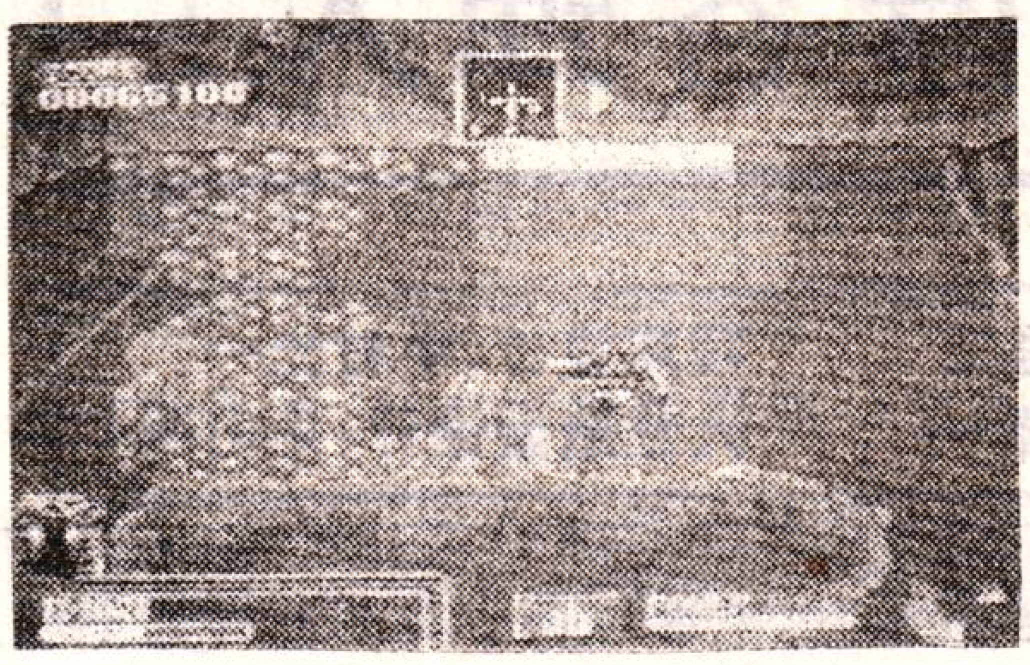


巨大的BOSS，▶相比之下你显得那么弱不禁风

第一关：平原

开始可见蓝色平台，站在上面可以将POWER转变成防御能，非常有用。初始状态只有火焰喷射器与地面扫荡雷两种重武器可用，可用火焰对付TARGET。其余小喽罗用火对付均不在话下。消灭规定的TARGET后，战神来到一巨大的城墙脚下，人们从城门中跑出，惊慌逃窜，忽然发现年轻战士的女友躺在地上，一电笼子将她抓走了！刚要追上去，四周一片爆炸，战神陷于一片火海之中。火焰退去，关

底也出现了，好一个庞然大物！只要打它时发生振动，说明攻击有效，只须略加小心，消灭它无甚困难。



◀如此便可补充POWER

第二关：洞穴

山洞内暗无天日，如何补充POWER？向上飞可发现洞顶有松动的岩石，击碎后便有一道亮光如瀑布般倾泻下来，解决光线危机！炮台通过长长的导线与控制台相连，干掉控制台，炮台就成了废物。下方的浓酸池不可落入，酸池上方坚井内有激光枪可得并设有蓝色平台，今后可是要经常光顾。关中大石及泡状物中埋伏着许多妖虫，用枪打十分棘手，其实只需将其引到光线中，便会使其自爆。使用激光枪，一切敌人及TARGET均举手可灭。关底处可见一条条有3D效果的通道，其中藏有飞机状TARGET。消灭之后，四节长的关底便杀出来，每打掉它一节，其攻击就会换一种方式。使用激光枪并不断反退，稍加躲避，便可过关。

第三关：丛林

丛林上方阳光明媚，林内则暗黑无光，需不断飞到空中平台上补充POWER。树上挂有能量果，可击落食之，补充防御能，只是千万别让它落地了！向前不远处林内有战鹰可取。关中打了也不得分的火箭会发激光，不断袭来，颇令人头痛，倒是TARGET用战鹰可不费吹灰之力地消灭。关底为一异形生命体，长有一眼，只有开眼时攻击才有效，使它睁眼时会瞄准射击水泡，小心些。眼打爆后敌怪物下沉，只有一眼球飞出，周围有许多泡状生命体护卫，泡状物时远时近移动，颇有3D效果，用激光枪连射，左右躲避，即可将其消灭。

第四关：高楼

这一关在黑夜中作战，所以仍须注意节约POWER。爬楼人向战神扔灯泡，TARGET利用此光发出灵巧炸弹，很可恶。打破大楼亮灯房间的玻璃，靠上去即可补充POWER。TARGET用战鹰可轻易干掉，倒是连续飞行给喷气背包造成了不少负担。尤其是选HARD时有一处用一般方法怎么也飞不上去，这时应先蹲下，然后起飞才能到达上层。路上有形似蓝色平台的小装置，取得后POWER－防御能一次转化完毕，所以取得前要先补足POWER。这一关某一玻璃窗内藏有激光炮，仔细寻找。关底处先消灭会发现跟踪激光的五个炮台，然后消灭由一圆一方两装置组成的关底，只可打方物体，圆物体打不得。

第五关：城市

这关仍在黑夜中作战。城市上空，防空探照灯扫来扫去，补充POWER只有挨照一条路。然而一照上即有大批敌机出现，十分麻烦。关中TARGET有两门机关炮，会疯狂地向你射击，小心躲避。出发点附近的扇面火，注意取得。然而本关派不上大用，因为敌人都非常顽强，消灭它们非战鹰莫属了。关底在一圆形通道内，通道3D效果之妙，令初见者瞠目结舌，无法形容。关底发出许多碎玻璃，反射战略的攻击，无需与它废话，用激光炮四炮即可解决问题。

第六关：基地

这一关很长，首先遇到持盾的敌人，这盾牌有反射作用，所以必须用战鹰攻击才行。另一种敌人会向战神投掷大量手榴弹，所以也要速战速决。TARGET是四根棍子支撑着的球体，发出红外线，照到战神就会锁定并大发子弹，用战鹰对付不了它，用激光枪较妥，打断它的四根棍子，它就会落地自爆。关中有许多火柱，碰上会大为受伤，这就必须先干掉发火的方形装置。有些装置的位置十分巧妙，很不容易打到，这时就要充分利用EX战车高度小、会跳的功能，独立的战车不怕打的功能以及扇面火的大面积等技巧才行。途中会遇到风扇，风力之大，令战神身不由己地移动，这时要当心别撞上敌人。火池上方布满空雷，能否躲开就要看操作者的技术了。不久会遇到一鹰形战机，在3D的另一层次向战神开枪，它打不了，只有躲开它的子弹，这一设计也非常独特。打关底要用战鹰，然而战车开不到地方，所以务必先换好枪。关底是一架大型战机，要先干掉它的机关枪，再攻击它腹部的坐舱，它会发射火球，同时有一奇特装置不断推动火球向战神移动，讨厌之极。

打爆之后并不算过关，在一坚井内，战神与X博士的坐舱同时下落。麻烦的是战神的攻击无效，只有挨打的份，所以要小心躲避。

落地了，X博士逃出坐舱，操作机器将战士女友的笼子由一金色的双尖物体升上天空，自己则进入一机械怪兽内。

这象中世纪欧洲神话中的龙一样的机械怪兽才是总关底！它虽有一对翅膀，但太重了，不会飞。先用激光枪射击，很轻松，不久怪兽一部分被打爆，放出一防护屏来。什么枪都被反射，我们不由自主地想用激光炮，然而光线昏暗，POWER补充极慢，很可能未等POWER满，防护屏已自爆了！原来控制它极耗能量、不能持久。然后就好办了，几下即可消灭它！

邪恶的X博士被消灭了，年轻的战士走出战神，救出了女友。

6. 综合评价：

本游戏以众多3D画面为特色，这在没有回旋放大功能的MD机上十分不易。EX机动战神的设计非常独特，有未来机器人之形。另外选择难度不同，结局3D画面也不同，吸引着我们打完后忍不住又想打一遍。

责任编辑：红皮蛋

勇者斗恶龙

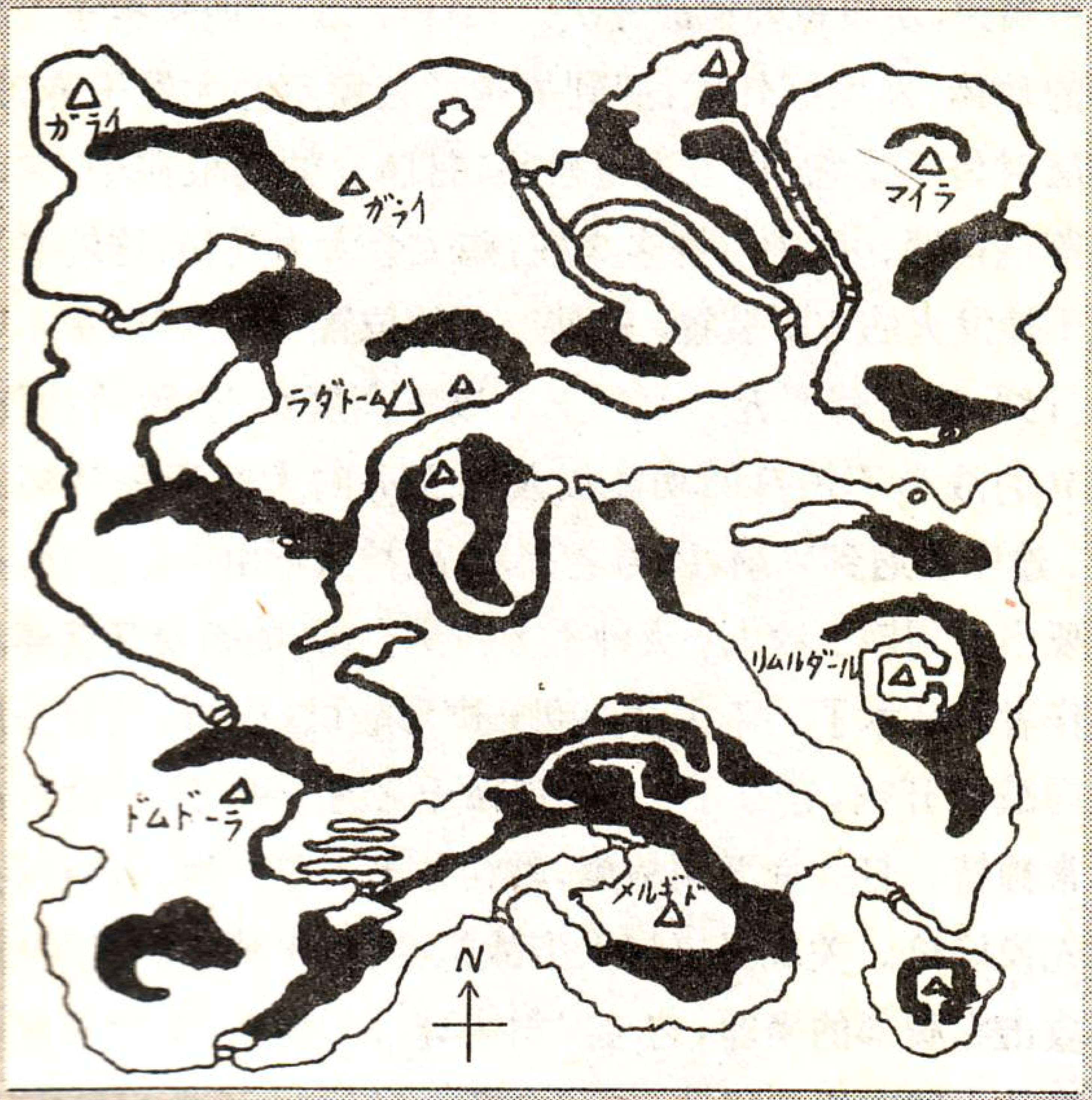
DRAGON QUEST

制作阵容强大！

剧本：堀井雄二	程序设计：中村光一
BGM：杉山孝一	人物造型设计：鸟山明

FC 厂商 ENIK　类型 RPG　容量 64K

文/我是风　图/唐　悦



攻　略

坐在屏幕前，握着手柄，你已成为勇者了。为什么要成为勇者呢？阿利加夫鲁多（アリフガルド）大陆原本是黑暗的，好人活得不自在。后来因勇者洛特（ロト）的奋斗，终于用神赐与的光玉（ひかりのたま）封住了所有的坏人，和平出现了，好人自由的生活。现在龙王出现了，打破了人们平淡无奇的生活，它夺走了光玉，放出了许多魔物。这些坏蛋迅速击败了毫无抵抗能力的好人们，还掠走了可爱的公主劳拉（ローラ）。只有继承洛特血脉的人去打败龙王，夺回光玉，方能救回世界，让好人们再次自在的活着，也许还能与美丽的劳拉……。这就是原因，在你为自己取个名字之后，就变成了继承洛特血脉的勇者了。

在拉达多姆城（ラダトーム）王宫中听了国王的命令后便开始冒险。首先要在王宫中找到金币和钥匙，听一些啰哩啰嗦的劝告之后，便可出城到附近的拉达多姆镇上去，买一些武器、防具之类的东西。在镇上听说勇者洛特的洞窟在西北方。若眼下便去那个洞窟是很危险的，先在城附近打打史莱姆（スライム），当水平升至 LV3 时，学会了回复（ホイミ）咒之后再出发去洛特的洞窟便保险多了。

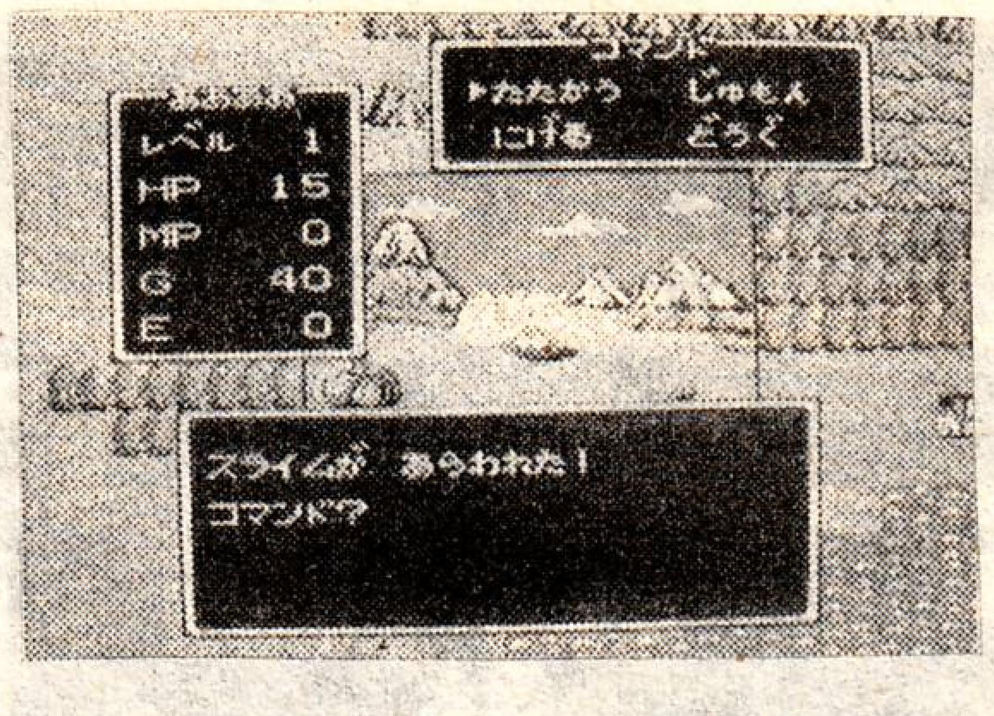
进入洛特的洞窟，一片漆黑。这时使用从王宫中弄来的火把（たひまつ）便可看清眼前的道路。走到洞窟的深处发现了一块石碑，上面有勇者洛特的预言："世界将有灾难，因此留下三件宝物协助将来的你。"虽然得到这个消息但并不证明你马上可得到它们，需在冒险过程中慢慢地寻找。从洞里出来继续向西北前进，进入迦莱镇（ガライ）。在镇中得知这个镇子是从前一名手执银竖琴的云游诗人迦莱建立的，还听说公主劳拉被怪物掠走并藏在东方某处的消息。镇中有一间大房子的门被锁起来了，勇者想起刚才在拉达多姆镇中也有这样的房子，没办法，没有钥匙是打不开的。公主大概就是你心目中的女性，向东方前进吧。

走过很长的一段路，到了玛以拉村（マイラ）。村中虽有温泉滋润，但似乎与冒险无关。村子里有一个老人告诉你："笛子的声音能使石像入睡"。还有人会告诉你，西北方有一个雨云祠堂。来到雨云祠堂见到一位老人，他说，你若为他找到银竖琴（ぎんのたてごと）的话，便以雨云之杖（あまじものつえ）作为回报。勇者要它作甚？反正现在也不知该做些什么，先答应下来吧。回到玛以拉村听说南部的利姆鲁多鲁镇（リムルドル）有许多好东西卖，勇者便动身南下。

往南不远发现了一片沼泽，在沼泽中行走十分费力，所以勇者的体力 HP 会减少。沼泽中有一个洞穴，下去之后发觉洞中很大，有一条路被一扇大门堵住了。从洞穴的另一头上到陆地上，发现已过了大海，到了一个很大的岛屿上。在岛屿中心的湖上有一个湖心岛，岛上便是利姆鲁多鲁镇。镇上有一家店铺出售对冒险十分重要的钥匙（かぎ），但需要沿镇口外侧绕过去才能进店。你买到了钥匙这样才能打开许多原先打不开的门。进入镇中听说洛

85 年 5 月 27 日发售　被当时杂志评为　错过了便抱撼终身

特曾经在岛的西面架起了彩虹、太阳之石在拉达多姆城中。彩虹、太阳之石，这些东西到底有什么作用呢？唉，反正也不是天才，不想了。



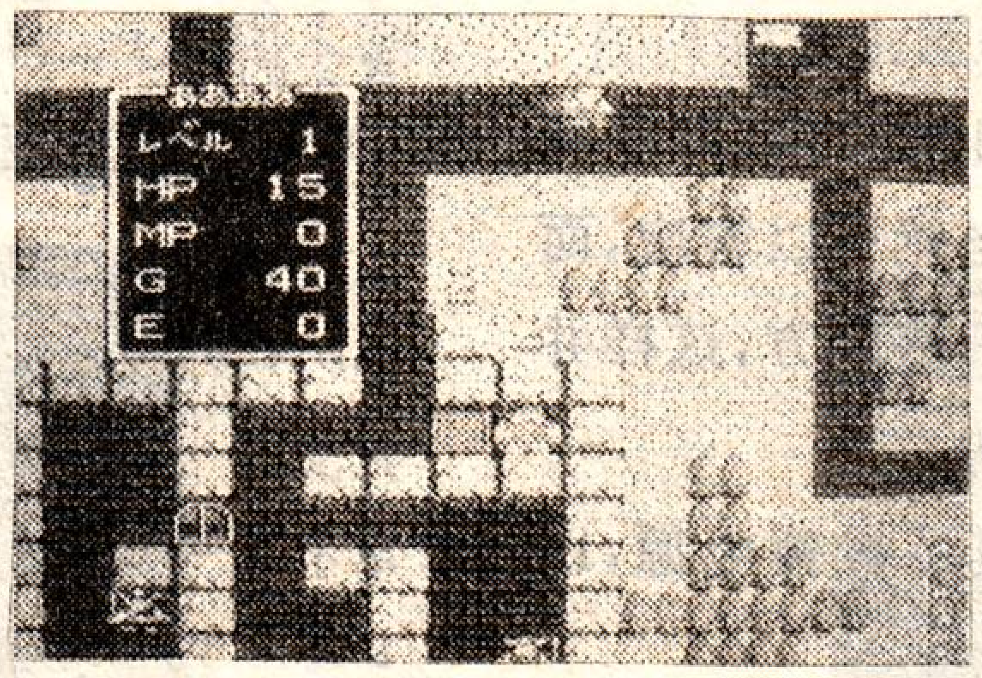
镇中有一件魔法铠甲十分有用，穿上它你可以一边走一边恢复 HP，但它价钱太贵了，你正可趁机提高一下自己的水平。需要注意的是战斗中你若不敌败阵，会一下子回到拉达多姆城中的国王面前，还会遭到国王的臭骂（这是为他卖命应换来的吗？），更遭的是你手中的金币数量会被他掳走一半，用以换来他给你的接关密码（要注意记录）。所以当钱多起来时不妨将它们存入拉达多姆镇中的寄存处，那里可寄存钱和宝物。

在你饱尝赚钱之苦而买到好装备后，听镇里人说玛以拉村中的温泉南四格的地方有个神奇的宝物，还听说利姆鲁达鲁镇南边有一个神圣的洞窟。当你为了正义而来到洞窟中，一位老人破口骂道："蠢东西，给我滚远点！"唉，已经做了正义一方的人，你也不便发作，只好先回拉达多姆城了。

回到城中把以前打不开的门全打开，搜取一些宝物，这也算是受了委屈的一点回报吧（有所失应有所得）。城中原来也有卖钥匙的店铺，钥匙最多只能随身带六把，不够时可随时购买备用。勇者在城中四处寻找太阳之石，终于在一地下室中找到了。同时又听说太阳和雨相遇便会出现彩虹的消息（勇者的 IQ 也太低了吧，连这都不知道）。

太阳之石已经到手，为了得到雨云之杖需要用银竖琴和雨云祠堂中的老人换。银竖琴在哪儿呢？只好去迦莱镇打听打听了。

到了迦莱镇也没听到关于银竖琴的事，无奈只能用钥匙打开那间大房子的门进去看个究竟。里面有个人对你的态度很不友好，甚至会说："你要银竖琴就自己找去吧，你这个贼头贼脑的家伙。"反正被当成贼了，你就搜个够吧。这房中还真有点蹊跷，在房子左上数第三格处你发现一个秘道，通过后便可进入一个迷宫，原来这就是迦莱之墓。墓很大，里面宝物真不少，敌人也很强，你终于在最下层找到了银竖琴。



当勇者兴奋地用银竖琴换来雨云之杖，想起了太阳与雨在一起便出彩虹的事儿，难道现在即可架在彩虹桥了吗？勇者赶紧来到利姆鲁达鲁镇东方，在与魔宫所在岛仅一水之隔处想架起彩虹桥，确怎么也不行，只好垂头丧气的回拉达多姆城。在通过海底洞窟时记起还有一扇大门未开，门里究竟是什么呢？进去一看，原来恶魔把可爱的公主关在这里了，并有一头恶龙看守。打败恶龙救出公主劳拉，她已经不能行走了，需要你抱她回王宫。嘿，感觉真好，满怀温软，公主真美。劳拉十分害羞，连说真不好意思，送她回去吧。路上想起在利姆鲁达鲁听到的关于玛以拉村中神奇的宝物的事情，便顺路去看看。在温泉之南四格处找到一支妖精之笛（わうせいのふえ），虽不知何用，也还是先留在身边吧。虽然绕了个远但多抱了一会公主还算值得。回到宫中国王十分感激你救了他的女儿，劳拉也被你的勇敢而征服，对你表示爱意，给了一个重要道具公主之爱（わうじよのあい）。有了它你便随时能知离下一次升级还差多少经验，及距离拉达多姆城还有多远。唉呀！忘了该住店恢复 HP 和 MP 了，错过机会了。

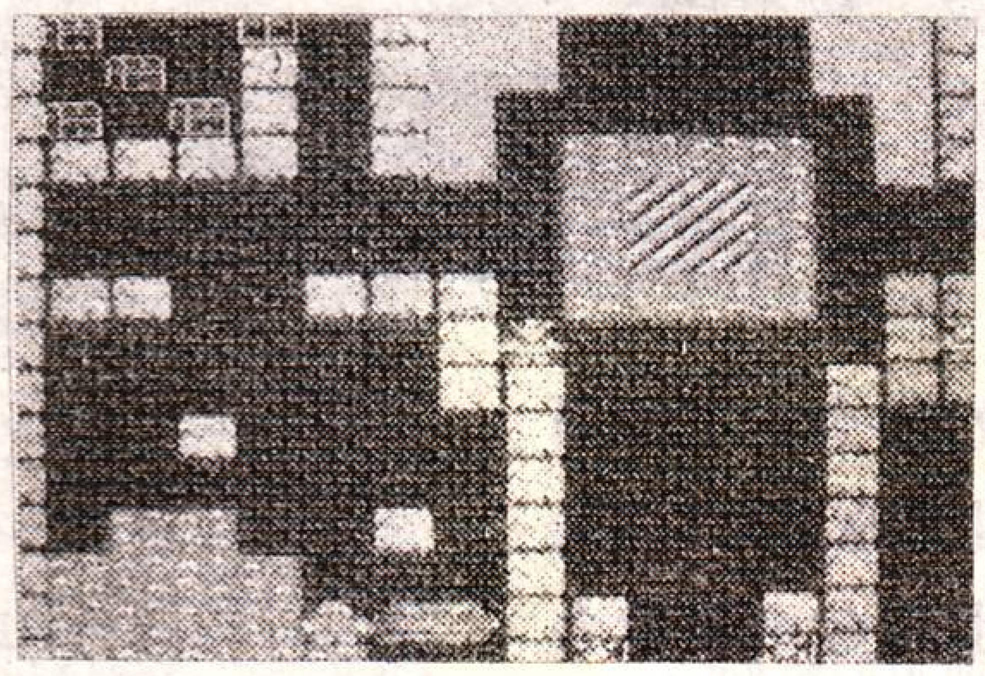
公主的爱已经得到了，但恶魔还没除掉，勇者想起了关于洛特留下的三件宝物之事。到哪去找呢？想起还有一些地方没有去过，勇者便决定去看看。出城向西南方向走，路过一个山洞，进去后得到许多宝物及战士的指轮（せんしのゆびち）。继续南行到达达多姆多拉镇（ドムドーテ），镇子被恶魔变成了一座废墟，没有人烟，街道被沙土掩埋。勇者只好退出镇子继续向东前进，走了很长的一段路，且敌人也很强，终于又看到了一座城镇。勇者刚想进城，突然有一个石头巨人格利姆（ゴーレム）拦住去路。勇者现在也不是好欺负的，举剑便砍，但似乎功效不大。这是突然想起玛以拉村中老人之言，便吹起妖精之笛，格利姆听到笛声便睡着了，这时正义的勇者便从容不迫地将他干掉了。

进入镇中，发现这是一个要塞，一问才知这是洛特建造的抵御恶魔的前哨，这里叫麦鲁吉多镇（メルギド）。镇中很繁华，各式店铺一应俱全。其中有一家店铺出售两件很贵的宝物：炎之剑（はのおのつゐぎ）和水镜之盾（みかがみのたて），乘机长级挣钱来购买。在镇中听说了洛特留下的三件宝物的下落：洛特之剑（ロトのつゐぎ）在魔宫地下，洛特之铠（ロトのよろい）在多姆多拉镇中。从洛特的封印（ロトのしゐし）所在之

第一部真正意义上的RPG！

未玩过 DQ，就不算玩过 RPG！

处，到拉达多姆城是向北 140，西 80。



终于有了三件宝物的下落，勇者便动身去寻找。首先在离麦鲁吉多镇附近的沼泽地中找到了洛特的封印，又在多姆多拉镇中最东边的一棵树后找到了洛特之铠。穿上它后不但可比魔法之铠在行走中恢复的 HP 多，而且走在沼泽中不受伤害。这两件宝物都很好找，但洛特之剑在魔宫，没有架起彩虹之桥，怎么才能进去呢？

勇者漫无目的的瞎逛，突然想起曾在神圣的洞窟中骂过他的老头。对，他当时瞧不起勇者，这时已经得到了洛特曾用过的东西，难道不能证明我的勇敢吗？去让他另眼瞧我吧！勇者来到神圣的洞窟之中，老人一改以往的态度，对勇者说："我终于等到了洛特的继承人。"于是他为勇者将太阳之石与雨云之杖合在一起，变成了彩虹的水滴（にじのしずく）。这一下终于可以架起彩虹之桥了。

勇者通过彩虹之桥进入魔宫，魔宫中的秘道很多，但都似乎没有龙王。勇者来到龙王宝座前也不见它的影子。忽然从王座后面有一股风吹来，原来真正的秘道在这儿呢？进入秘道后，发现这里错综复杂。勇者先要找到洛特之剑，然后还能找到诅咒之带（のろいのベルト），这个东西一旦带上便会受到诅咒而进不了拉达多姆城。必须到达拉多姆镇中一研究诅咒之术的老人那里解除它才能进城，所以万不可装备它。

终于找到了龙王，看样子他似乎很斯文，还与勇者聊了起来："如果你站在我这边，我将世界分你一半儿。"多么诱人呀！若你稍一松懈，回答是（はい）的话，哈哈……，所以千万要说不（いいえ）。龙王被激怒了，与你拼命，但他并不很强，很容易便被打败了。不要得意，龙王突然显出了原形，一条大恶龙，这回战斗就艰苦了。不过邪不胜正，你还是把它打败了，夺回了光玉。世界又恢复了和平，好人又自在的生活了。

回到王宫，人们列队欢迎，国王也出来迎接，并按照惯例请你做国王，并将公主许给你。你当然可以答应，而成为新国王。也可以潇洒一次，说我愿云游四方，这样并非一无所获，公主会表示愿永远跟随你的。

至此，勇者的冒险结束了，请在关机后拔掉电源，以免你不能自在的生活。

中日文对照

行走中：

はなす——对话　ひがし——东
こうげき——攻击　つよさ——状态
みなみ——南　しひ——防御
かいたん——楼梯　にし——西
ぶき——武器　かいら——门
きた——北　よろい——铠甲
じもん——咒文　レベル——水平
たこ——盾　どうぐ——道具
ちから——力量　はい——是
しらべる——调查　すばやさ——敏捷
いいえ——不　とる——拿取
さいだい——最大限度　かじたにさた——买
うりにさた——卖

战斗中：

たたかい——作战　じもん——咒文
とける——逃跑　どうぐ——道具

装备及宝物：

たけさお——竹竿　こんはう——棍子　こつのおの——铁斧
はがなのつるぎ——钢剑　どうのつるぎ——铜剑
はのおのつるぎ——炎之剑　ロトのつるぎ——洛特之剑
るののふく——布服　かちのふく——皮服
かちのたこ——皮盾
てつのよろい——铁铠　はがるのよろい——钢铠
まほうのよろい——魔法铠　ロトのよろい—洛特之铠
みかがみのたこ——水镜之盾　のろいのベルト——诅咒之带
せんしのびち——战士的指轮　ロトのしるし——洛特之印
あまぐものつえ——雨云之杖　たいようのいし——太阳之石
にじのしずく——彩虹的水滴　おうじよのあい——公主之爱
やくそう——药草　りゅうのうろこ——龙之鳞
たいまつ——火把
キメテのつばち——吉美拉之翼　かぎ——钥匙
せいすい——圣水　ようせいのふえ——妖精之笛
ぎんのたてごと——银竖琴　すばやちのたる——敏捷的种子
まもりのたる——守护的种子　ちからのたる——力量的种子
ふしぎなきのみ——不可思议的随身物
いのちのきのみ——重要的随身物

咒文：

ホイミ——回复　ギテ——火焰　テリホー——睡眠
レミーテ——光明　マホトーン——封咒　リレミト——跳跃
リーテ——飞翔　トヘロス——封咒　リレミト——超回复
ベギテス——爆击

责任编辑：邱兆龙

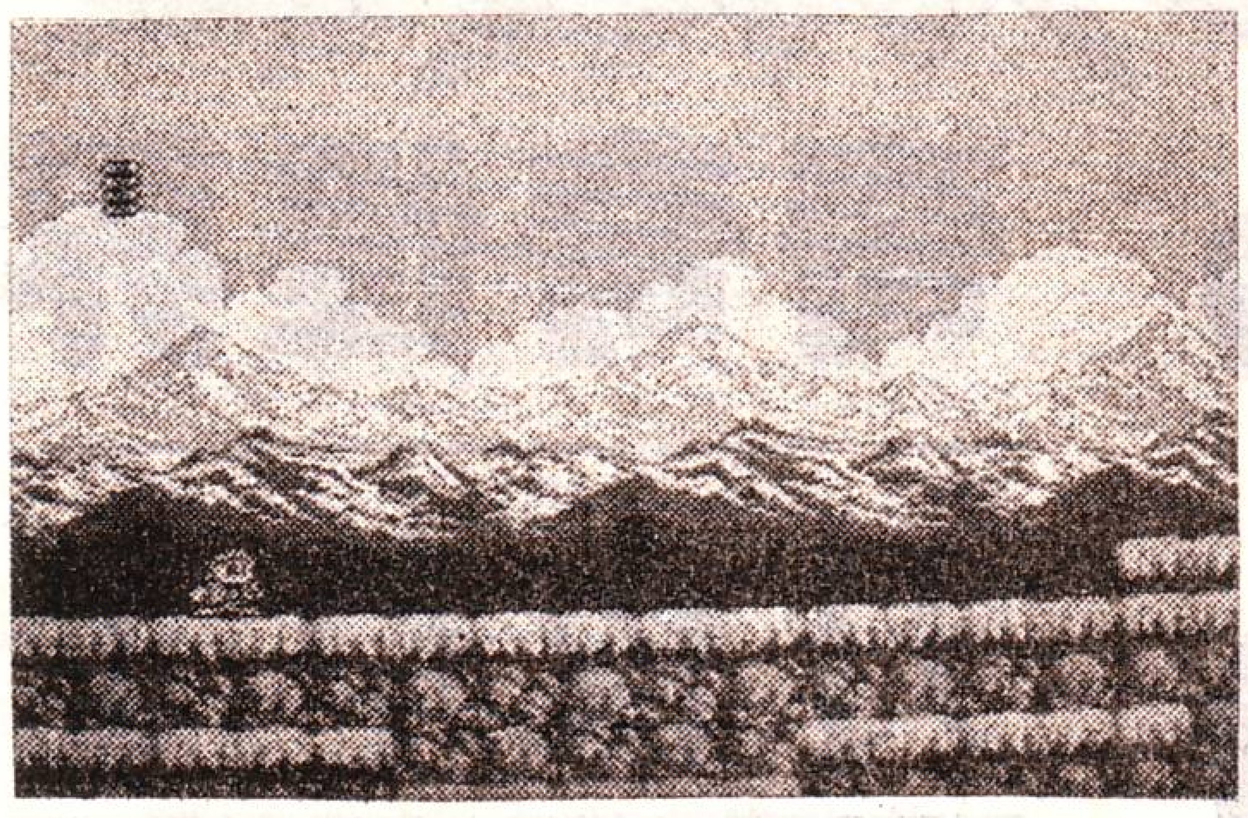
出自日本漫画的同名作品！ 92年度排行FC节目之首！

圣铃传说

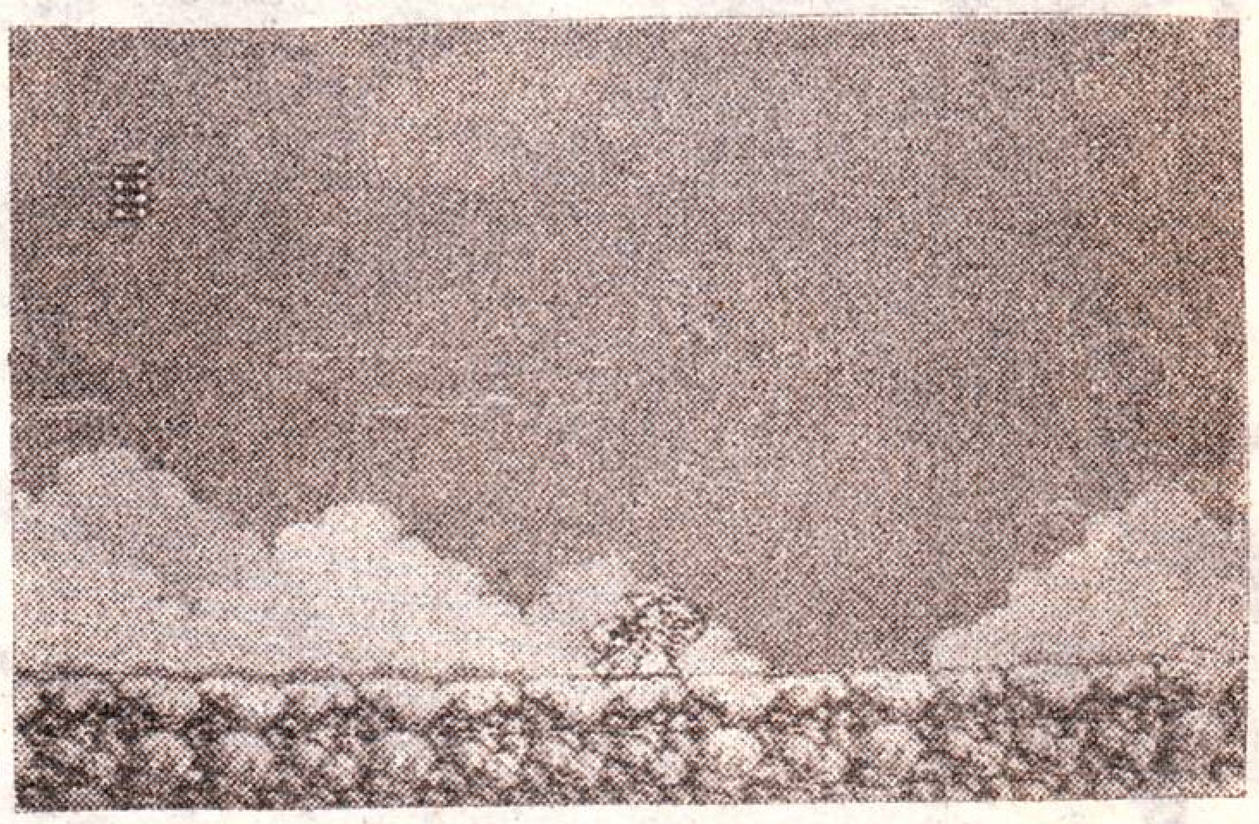
FC卡带 ACT类型 TAITO出品 1M容量

文 GO GO

FC卡带 ACT类型 TAITO出品 1M容量



这并不是一个很新的节目，但迄今仍受到许多玩家喜爱。优势来自于动作游戏最重要的——操作性。圣铃传说最大特点就是指令和动作简洁明快，堪与松鼠大作战比美。



本节目第二个特点是登场的四位主角能力及性格迥然不同。主角克里克速度快，可以远距攻击，能够在顶壁和峭壁上攀行。二号人物小龙是大面积远程攻击型，能聚气攻击，并且是唯一有飞行能力的伙伴。大猩猩金刚速度慢，不够灵活，易受攻击，但HP最高，并且某些会使其他人受伤的陷井及地面对他没有作用。老鼠最弱却是速度最快的角色，利用放置炸弹做攻击，可以在顶壁上倒挂而行，并且由于身材细小能进到别人去不了的地方。游戏中必须灵活交替使用四人才能到达终点，打倒大魔王。

游戏中的背景音乐也是特色之一，画面上出现哪位主角，随之会响起相应的BGM。金刚的BGM节奏缓慢而沉重，有点象街霸中的桑吉尔夫音乐。而老鼠的音乐最轻快，与它的敏捷的身手极为相符。

圣铃传说冒险的世界十分广阔，如果把四位主人公各自的出场编作为第一关，后面还有九关之多，并且设计了隐藏的关卡。游戏虽然设置了接关密码，不过在行进中可以通过获得宝物使四人的血格加长。而密码接续时则无论在何处都只有最初状态那少得可怜的HP。因此还是一口气打到头的好。

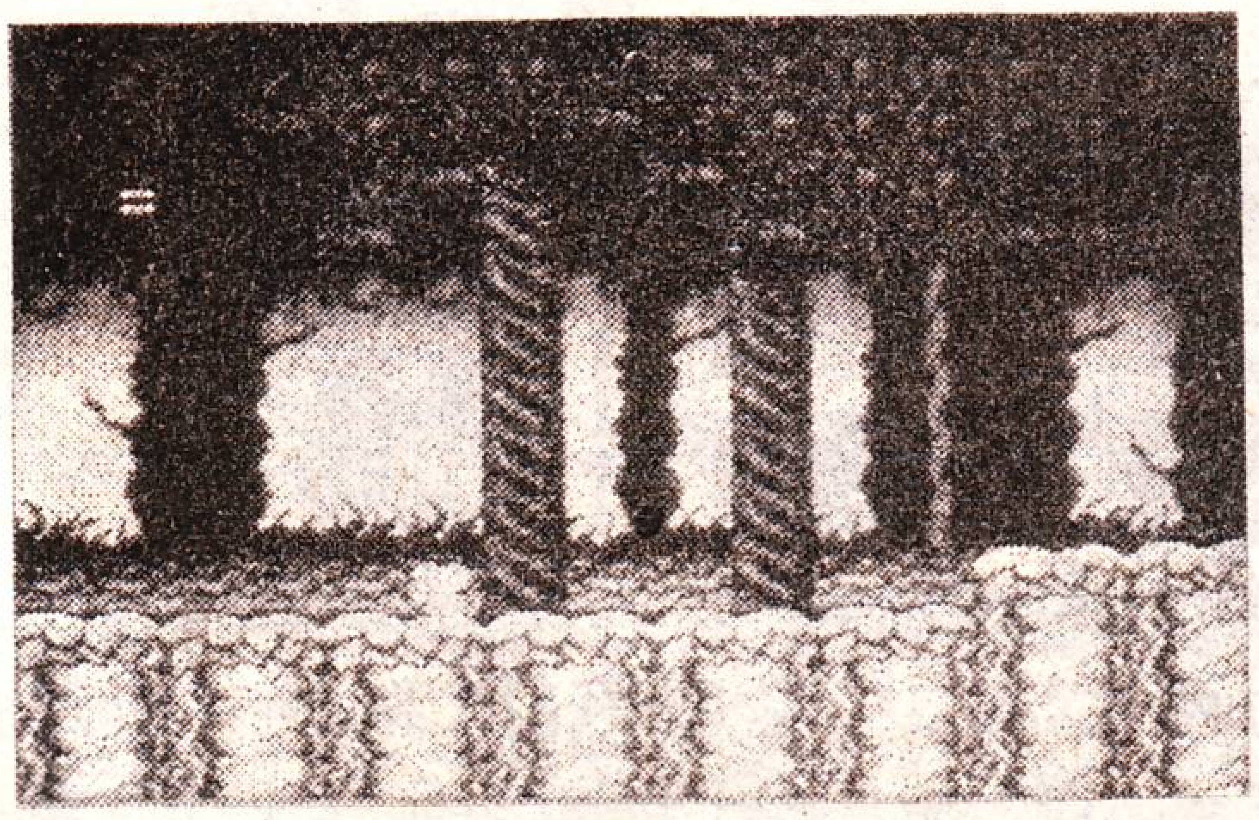
故事的起因是封印之山发生的地震，千年前被关在其中的魔神西布尔特乘机冲破封印而复活，并肆虐人间。劳特鲁王国派出的军队根本不是对手，被魔神手下的魔王轻松消灭。束手无策的国王只得飞鸽传书给四位隐居的强者，盼望他们来力挽狂澜恢复和平。

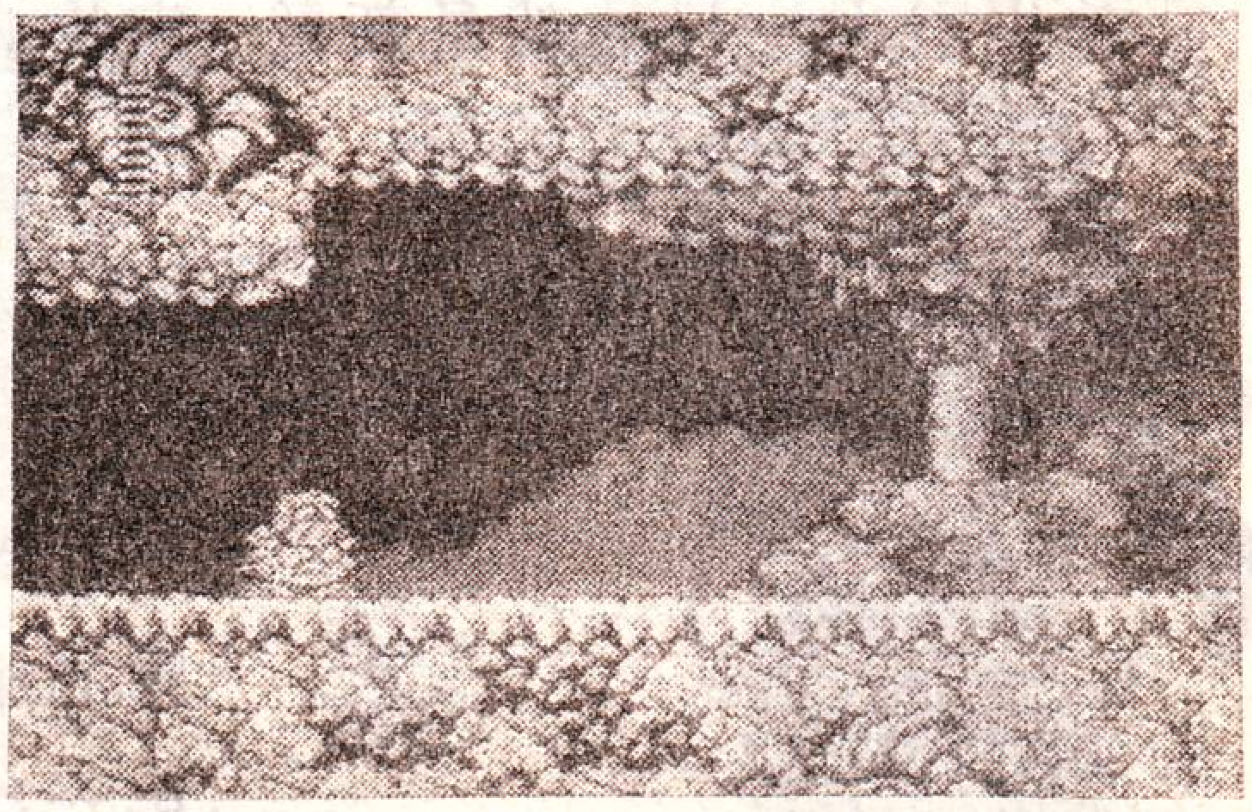
故事开头由四个小关组成，四位主角要从各自的家乡前往劳特鲁王国。这时要趁机熟悉并掌握四人的特性。到达皇宫后国王拿出圣铃让主角克里克带队去战斗，而小飞龙认为自己才是最强的，便向克里克挑战。这一战稍有点难度，关键是不要急躁贪功，对方在高空时不要跳起攻击，而小龙聚气时要走到它面前，在它喷火前跳起并于下落中还击。因为小龙的三路攻击是呈弧线扩散的，离得越远越不易躲避。打败小龙让他加入后，冒险就正式开始了。平常是一人行动，其他三位装在铃铛里，暂停时可以看四人状况及换人。拿到体力药的人在此画面只要按十字键下方水瓶闪动便可用它加血，不过只能用一次。

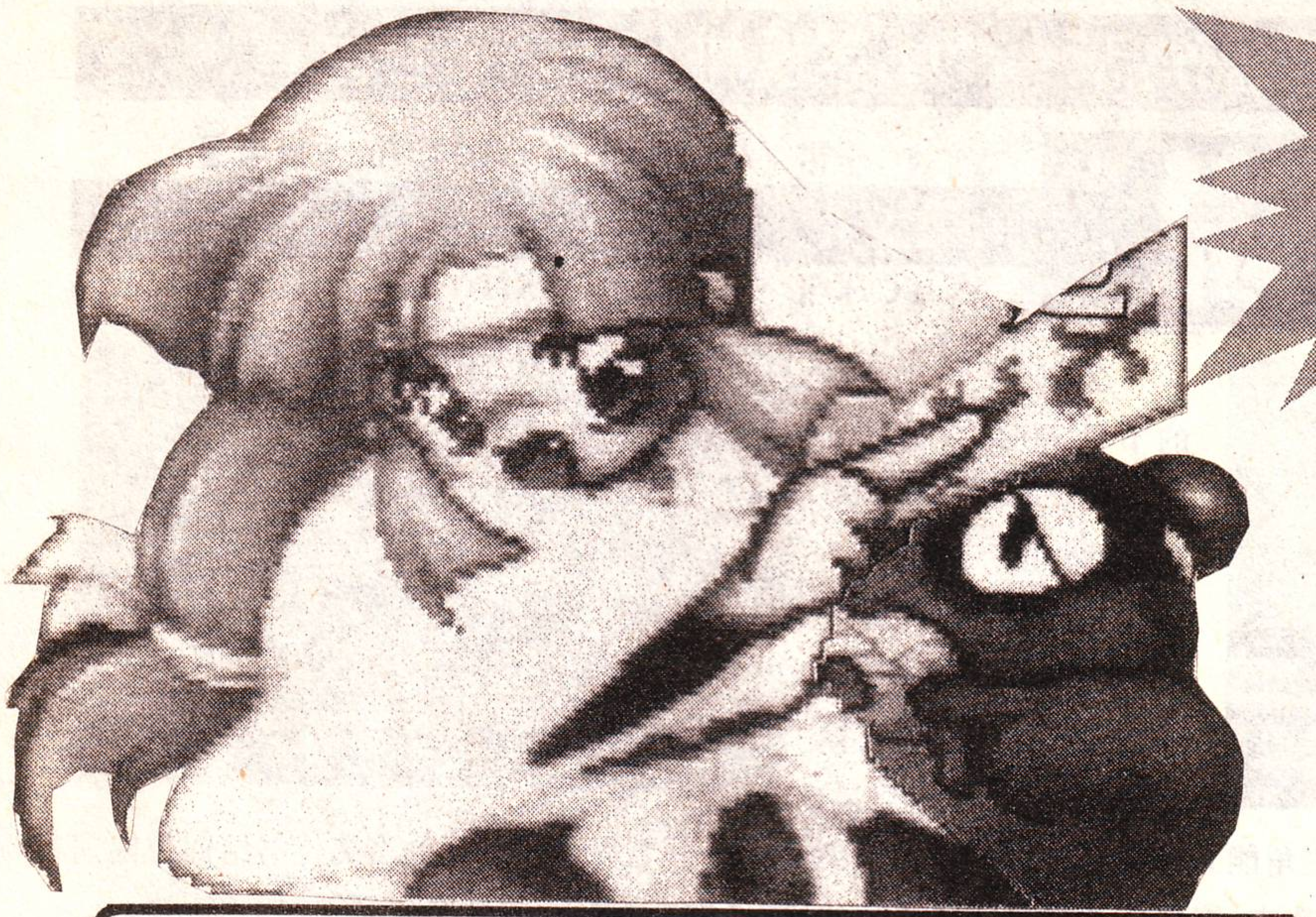
虽然地图上标出的路程是直线通向魔宫，但旅行中还要去好几个地方，只要记住活用四位伙伴就不会有困难。比如使其他人下陷而步伐变慢的草丛，用老鼠可以轻松通过。而满是大钉的地方，让金刚出面可以毫发无损。另外要注意，在水界可以进入隐藏的关卡，不过铃铛会被抢走而在那一关无法换人。

好啦，介绍就到此为止。要不要找一盘来玩玩，看看自己能不能制造传说？

责编：KING







小夜，不要输！

奇奇怪界

月夜草子

SFC 卡带	ACT 类型
NATSUME 出品	12M 容量

文/GO GO

除魔巫女小夜再度归来

说起 NATSUME，可能很多朋友会觉得有些耳熟，但一时想不起代表作。不过若提到 FC 的赤影、SFC 的西部枪神，大家都会感到十分亲切吧，对了，还有 TAITO 在 SFC 的名作“忍者战士”也是这个公司制作的。NATSUME 的作品数量不多，好像也很少以“大作”姿态出台，但可以说从未出过差劲的节目。从 87 年在街机露面算起 94 年发售的“月夜草子”已是奇奇怪界的第三作了，它那优越的操作性和带有传统日本风格的动作设计都绝不会让这一系列的迷家失望。

首先引人注目的就是新登场的角色，除了前作中投掷树叶的獾熊魔奴化，还有两名可爱的同伴登场，一位是会投掷大铁球攻击的和尚怪力坊主，另一位是使用手里剑的女忍者真子，……其实随着游戏的发展，还会有多位伙伴出现。这些同伴在 1P 游戏时也可以叫出来帮忙。而且 1P 有另一大好处：（即便两人配合也可以实现）就是小夜能够与同伴合体，或把朋友投掷出去作超级攻击，其威力不亚于一颗重量级爆弹！超级攻击时有着极具迫力的视觉效果，并且因用作攻击的人物不同而异。

战斗中会得到各种各样的宝物，也可以在民房中买到，这些东西是小夜漫长旅途中必不可少的，而且造型相当有趣，计有：

钥匙：用来开启宝物盒、箱，一定要注意收集。

水晶玉：提升攻击力。巫女服：回复一格 HP。

剑道服：提升最大 HP。

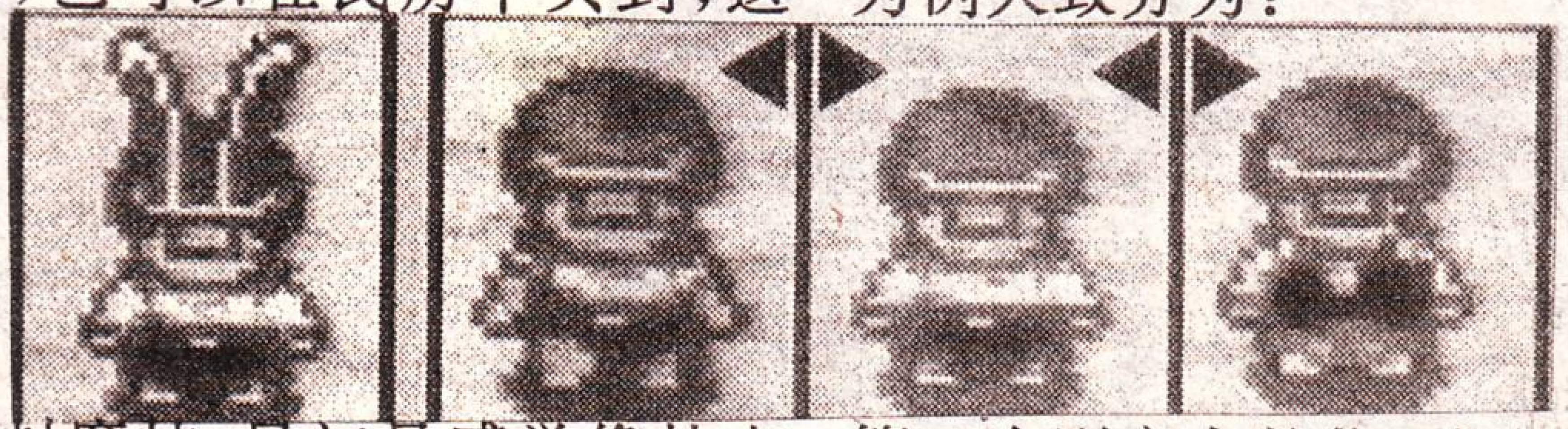
兔子耳朵：承受一次攻击。

福袋：没有特别的作用，不过还是多多收集吧。

小夜：增加 1UP。

魔奴化：设定同伴变更敌人出现。

攻击和移动的方式多种多样也是奇奇怪界的特点，以小夜为例大致分为：





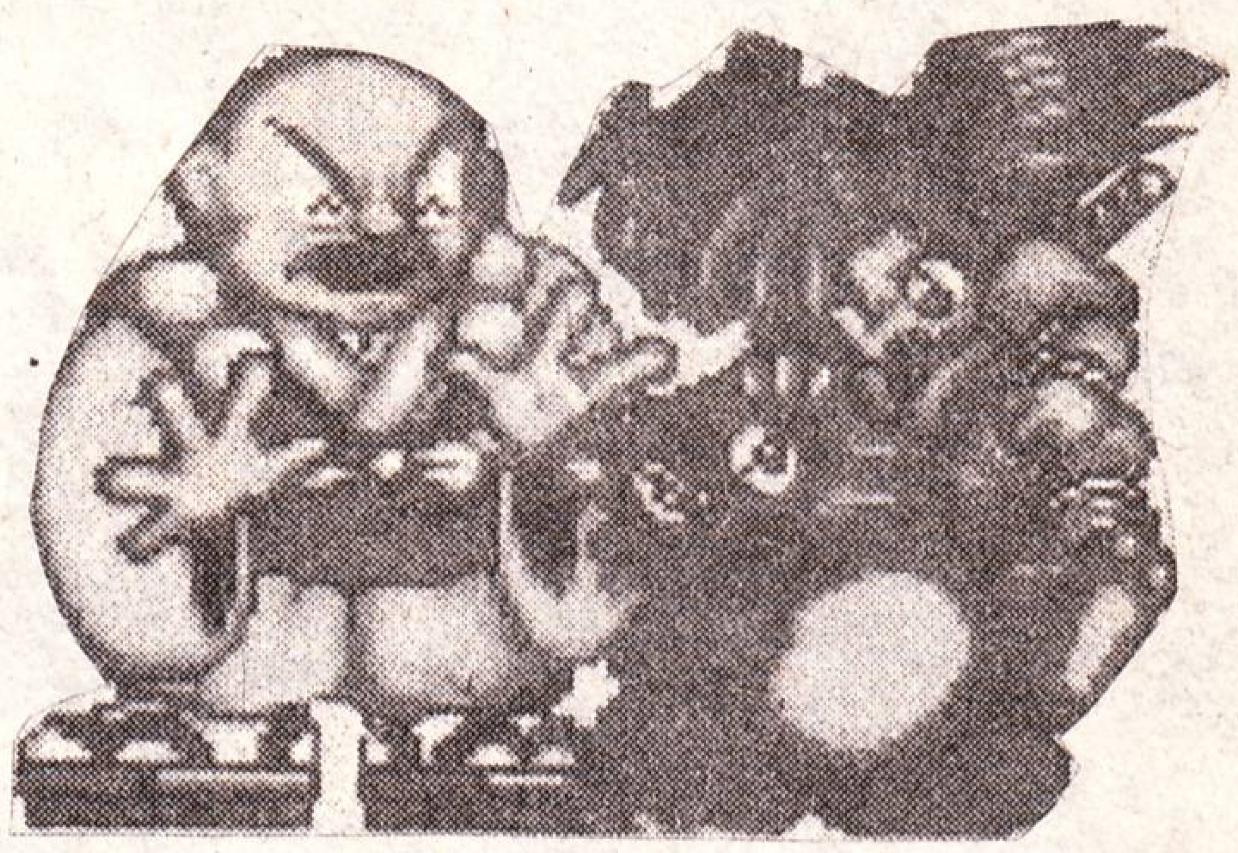
封魔帖：最初是感觉像扑克牌的纸条，可以提升威力两次，第一次变成了——WAY 散射，第二次则变大数倍，威力猛增。

退魔棒：挥舞手中的退魔棒，击打范围和距离很小，但能

NATSUME 又一力作出台



正统Q版动作射击游戏



打飞冲过来的敌人及多数飞射攻击，所以也是有用的技术。

移动系统除了正常的跑动，还可以做前冲的操作，但也必须建立在熟练掌握的基础上，否则随便前冲可会受伤喔。

不过，这次小夜又是为什么而进行冒险呢？那是在一个夜晚发生的事……

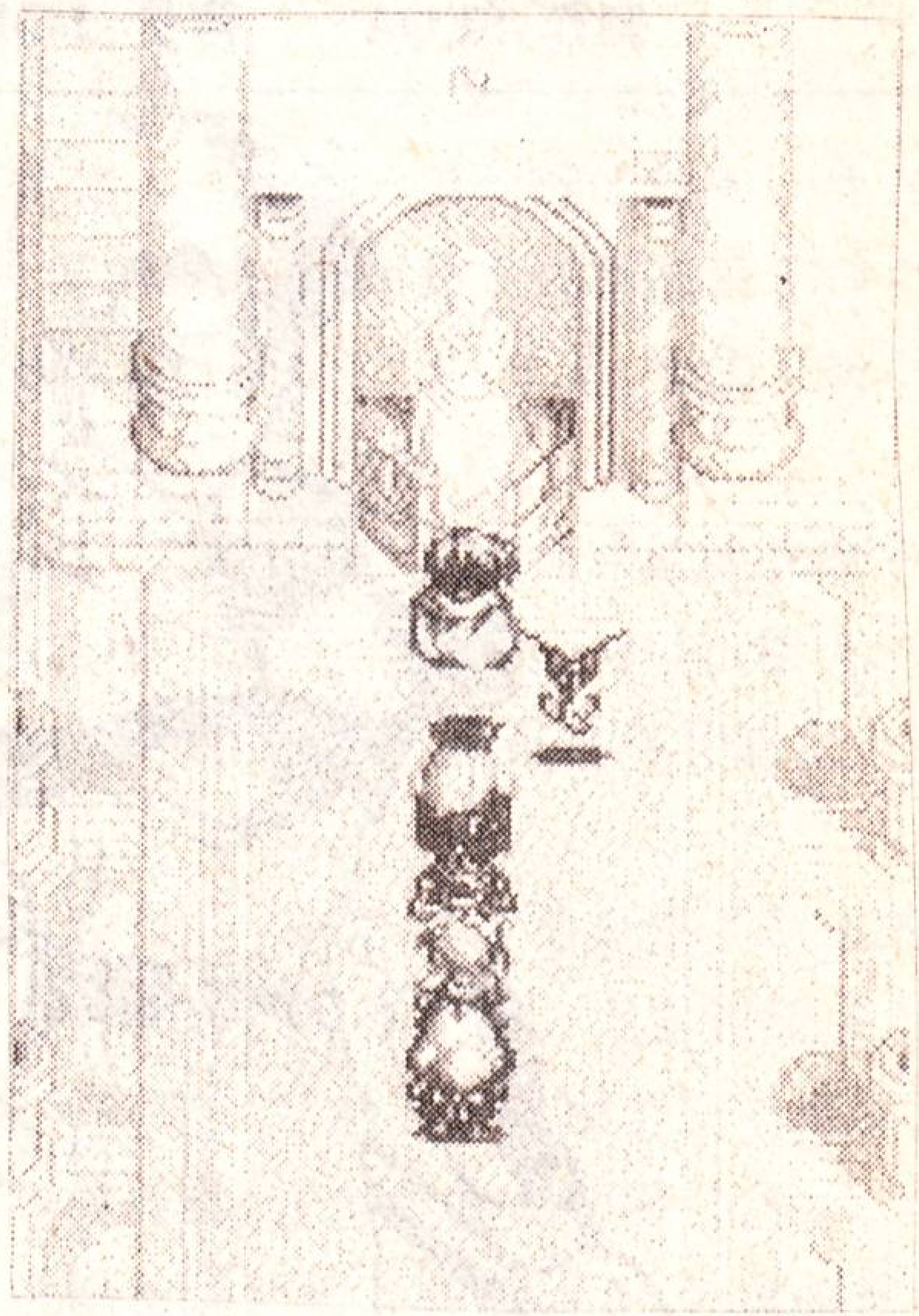
月宫的公主为了祈求丰收而在月夜降临，但鬼族突然出现绑走了公主，人间的希望会从此消失吗？小夜闻讯当即决定出发，“带上我一起去！”魔奴化叫住小夜加入了队伍。

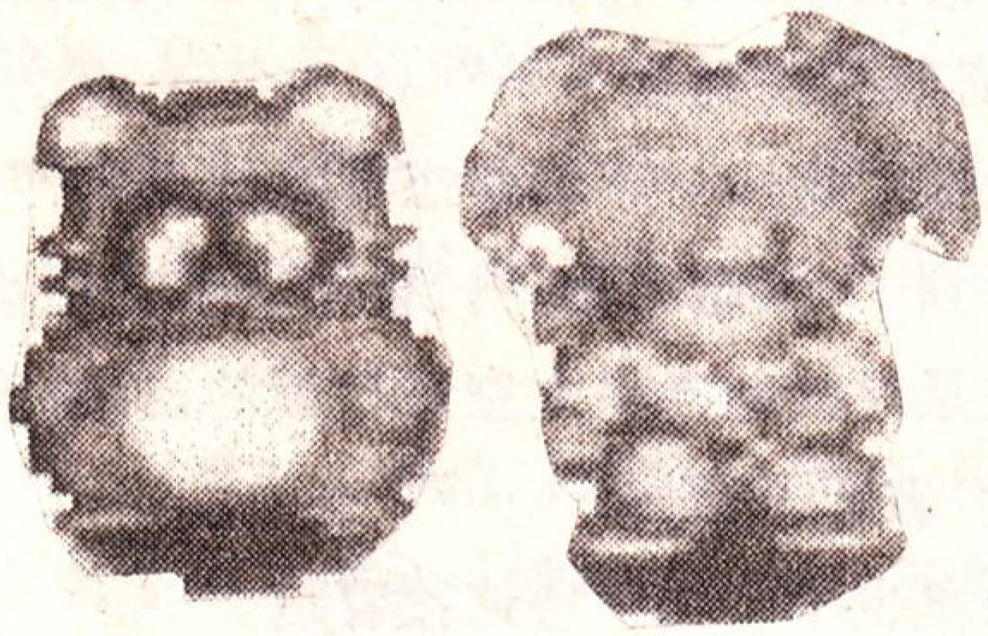
不过，出发前要先做一件事，就是去面见七福神寻求他们的帮助，这时福神们会问你是否接受练习，若接受可以在练习战中熟悉一下操作，如果不接受便直接踏上征程。

面前就是山道，从这儿开始便不断有妖怪出现。走到头，就可见到狂暴的“山婆”，别看是第一关的首脑，可并不好对付。

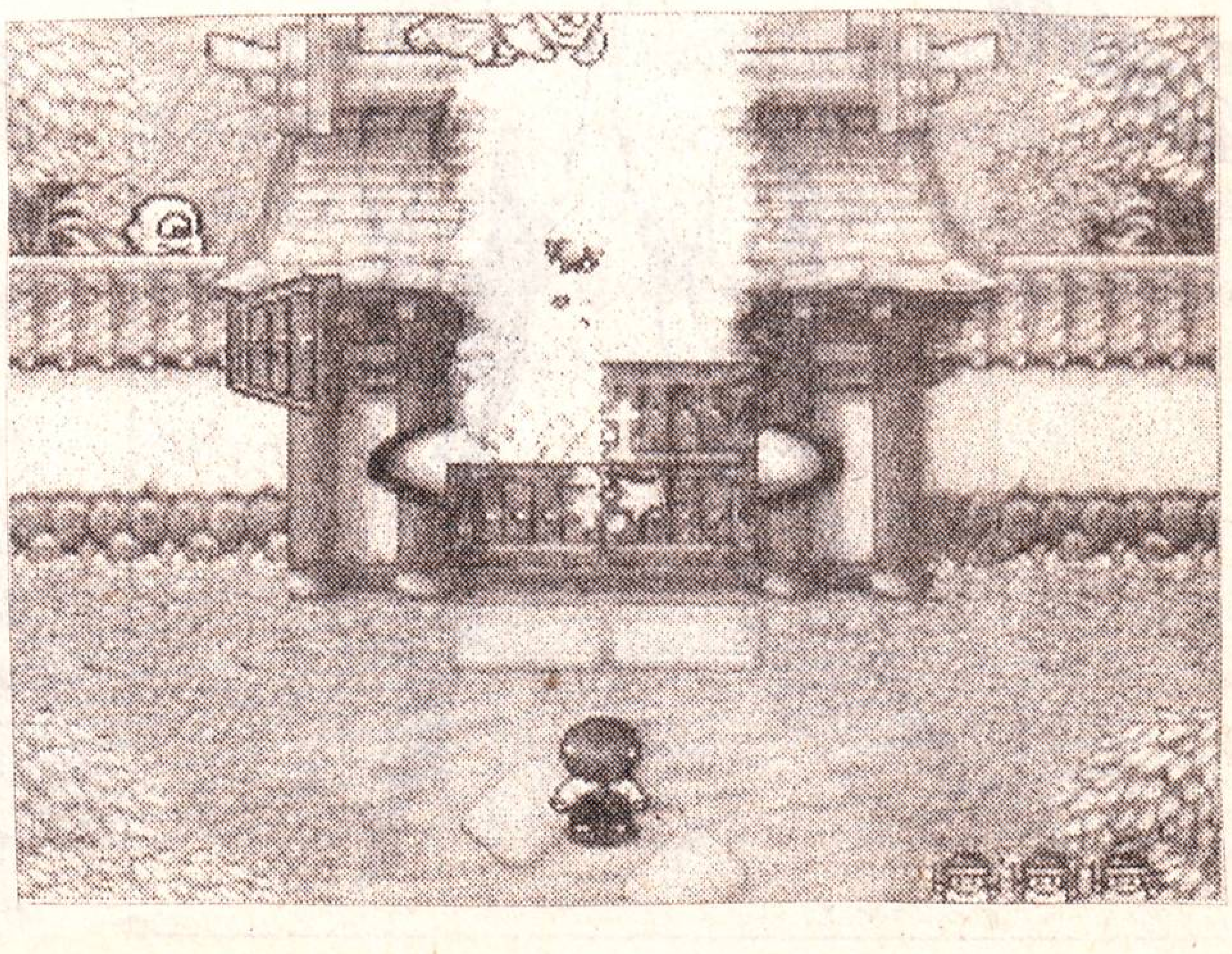
前方的路更是危机四伏，共八关的旅途中数不清的各种怪物在等着你，但小夜和她的伙伴们一定能完成使命，救出公主的，不是吗？

责任编辑：KING

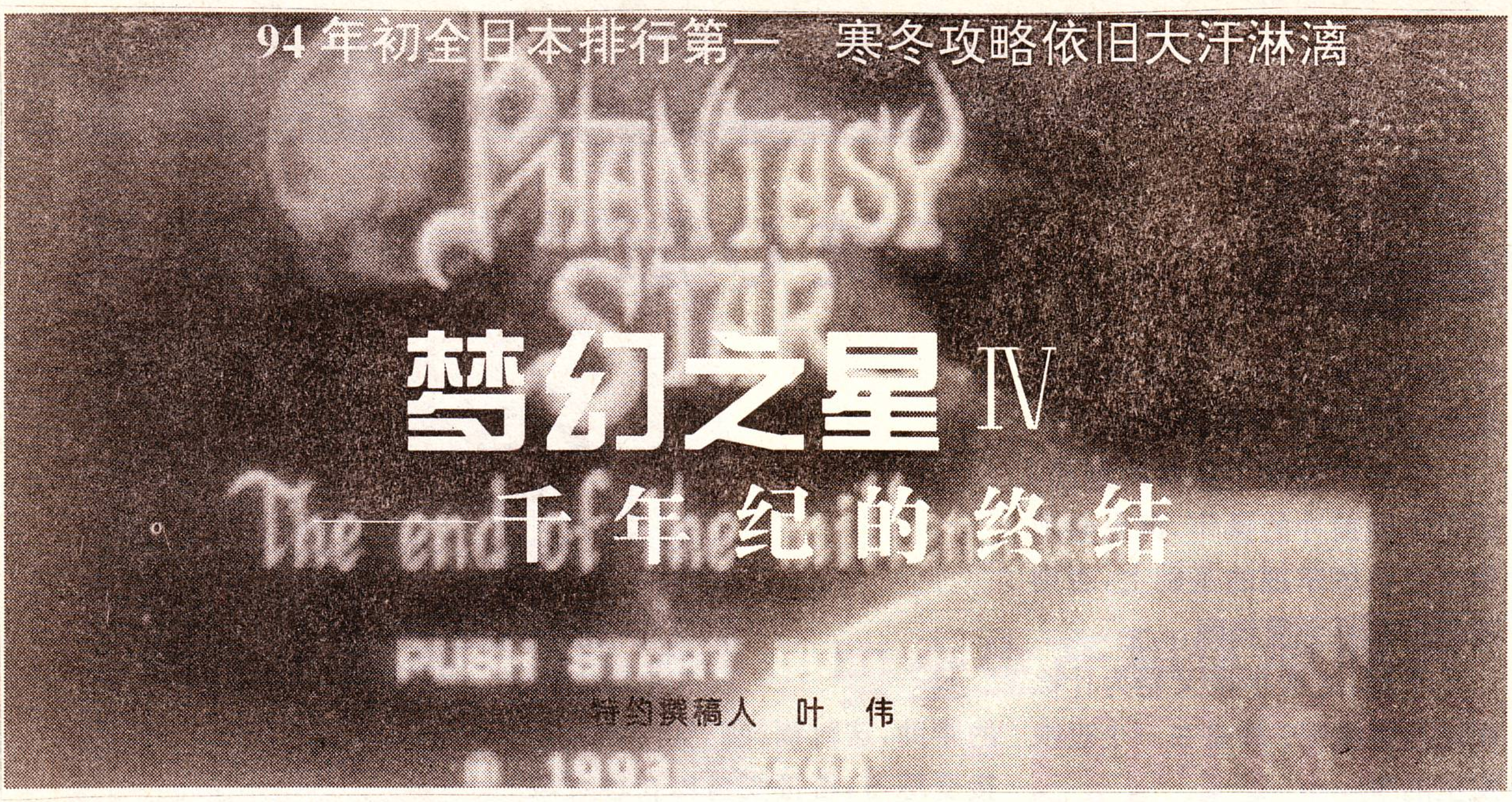




可爱的造型和动作让人爱不释手！



与朋友们共渡难关



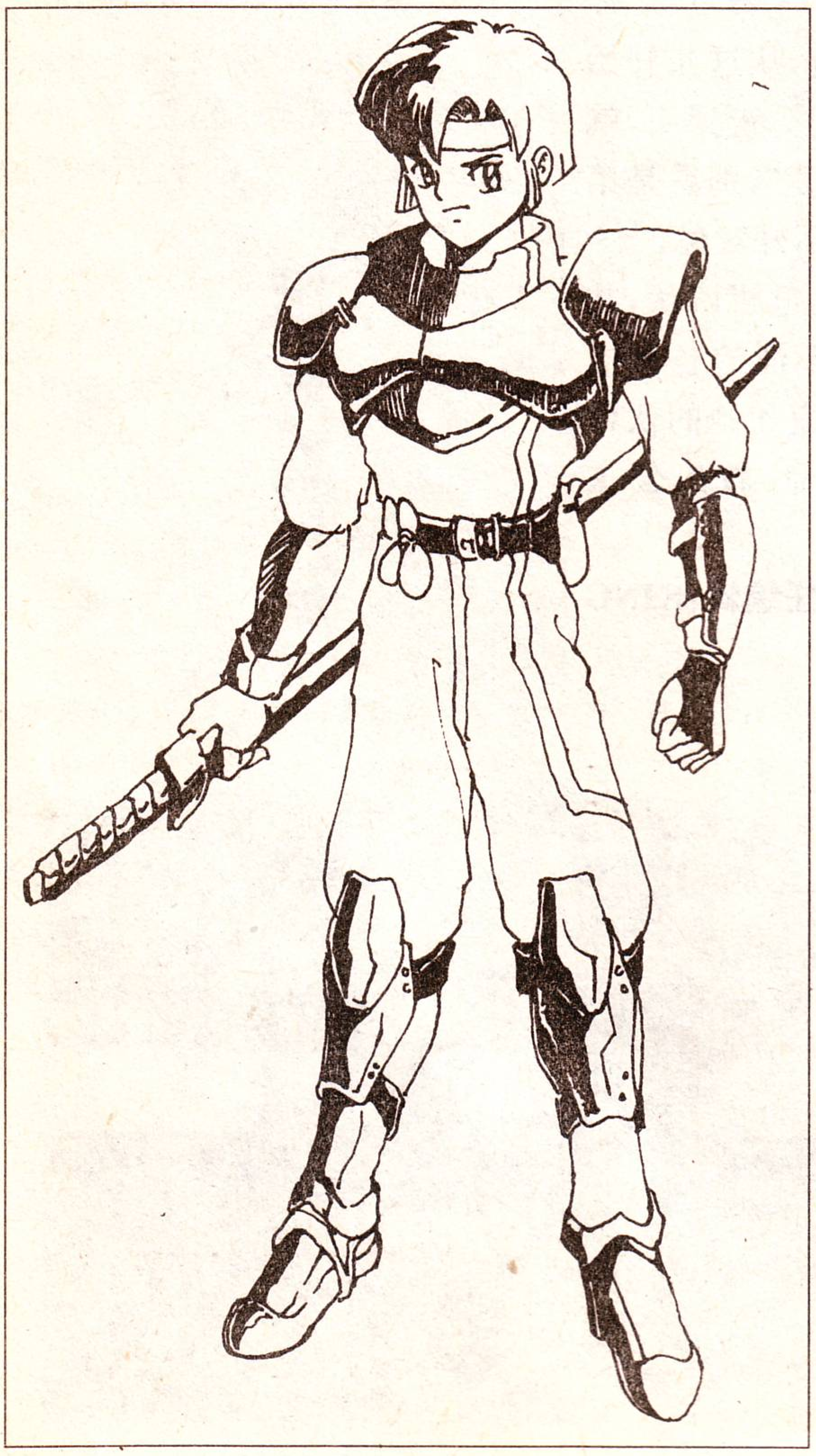
94年初全日本排行第一 寒冬攻略依旧大汗淋漓

梦幻之星Ⅳ

千年纪的终结

特约撰稿人 叶 伟

制作:SEGA 容量:24M 类别:RPG 媒体:卡带 (续完) 文/叶 伟



四人向南方前进。在将近岛屿的尽头处,忽然冒出一幢巨大的建筑——机械中心!大伙儿连忙冲了进去。

“可是……怎么不能控制这个中心?”鲁迪发着楞。

“喏,用这个。”芙莉娜递过在箱子里找到的控制键(コソトロールキー),带大伙来到一台控制仪前。

“天哪!这儿一直还在工作着……”法儿惊叹道。

“虽然说是古代的设备,不过好好修一下还是挺管用的。”芙莉娜介绍着,忽然想到了什么似的,“不过,恐怕就算解决了杰奥也未必能解决问题……”

“什么?”法儿大惊,“这一切不都是杰奥捣的鬼吗?”

“杰奥不是还提到了‘黑暗力量’吗?整个星系的环境系统,都是由穆塔法星对面的杰里太空站控制的。如果连杰里也被‘黑暗力量’破坏了,恐怕……”

“恐怕光打倒杰奥也不行吧!”鲁迪接着道。

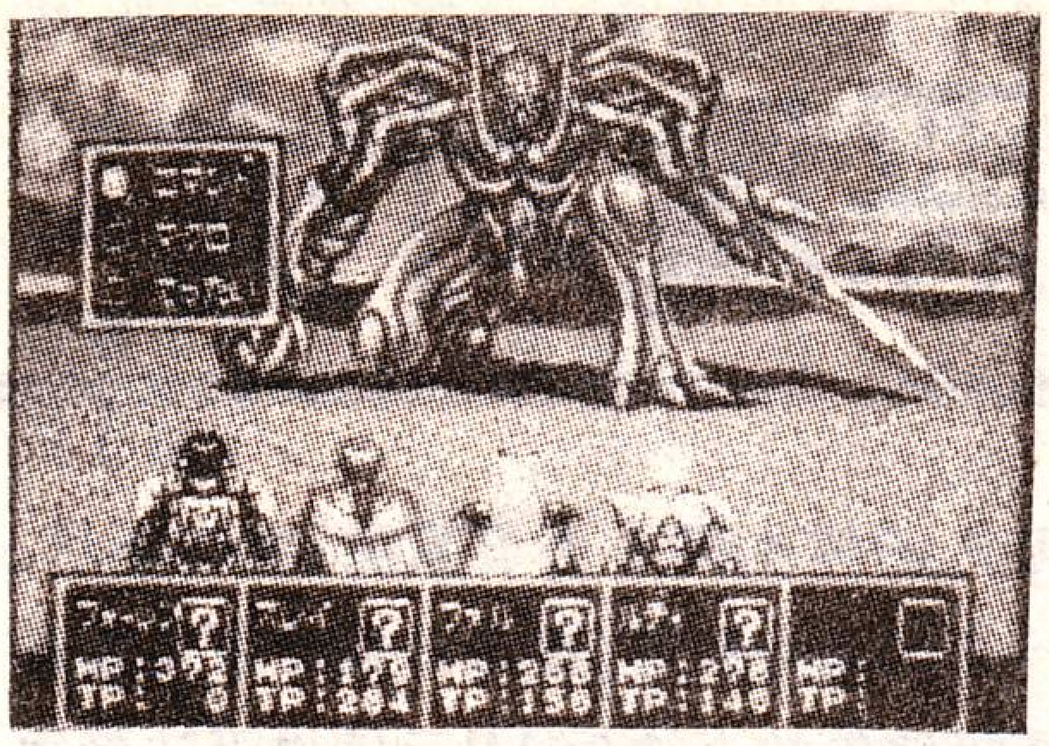
“是啊……”芙莉娜若有所思,顺手按动键盘,平中带着大家来到一架巨型战车前。

“这……这就是古代的沙地飞车吧?”鲁迪惊喜万分。

“是的。呀,一切都完好无损!这下太好了,流沙再也不能阻止我们了!”大伙欣喜若狂。

沙地飞车向东北方向飞驶,穿过一片流沙后停在了蒙森村(モンヤン)。只见这里到处是残垣断壁,地上还满是裂缝,村民们都住在帐蓬里……找人一问,才知道这儿常闹地震,弄得大伙无法安身。正说着,一阵强震袭来,吓得连巴克也大叫了起来〉

“看来恐怕是行星系统出了问题。”芙莉娜分析道,“它是控制穆塔法星地壳运动的机器,要消灭地震只有关



掉它……”

大伙终于在村北找到行星系统的入口。冲进去一阵砍杀，到底还是见到了业已失灵的行星系统，芙莉娜飞身上前将其关闭，果然，蒙森村的地震立刻停止了。

鲁迪一行四人，沿着大陆向东部进发，穿过特鲁米村(テルミ)各南折，终于来到了拉亚之塔。众人边战边冲，来到3层楼上，正看见一个熟悉的身影——斯林！

“我已经找到了破解杰奥魔力的方法!”斯林显得非常兴奋。“在拉迪亚方塔的最顶端，有一块神迹可以克制混沌的力量。那就是‘降魔杵’！无论怎样强大的魔法屏障，它都可以击破!”

众人闻言大喜，齐心协力往上猛攻，眼看来到了神迹面前，斯林动手解开“降魔杵”的封印，可是突然……

一道闪光划过，杰奥派遣取回神迹的一头怪物也随之出现，它嚎叫着喷吐烈火，挥舞利爪向大伙扑来!

宝物就要到手，斯林和鲁迪哪肯就此罢休。五位勇士玩命般地轮番抵抗，到底打败了孤军奋战的强敌。

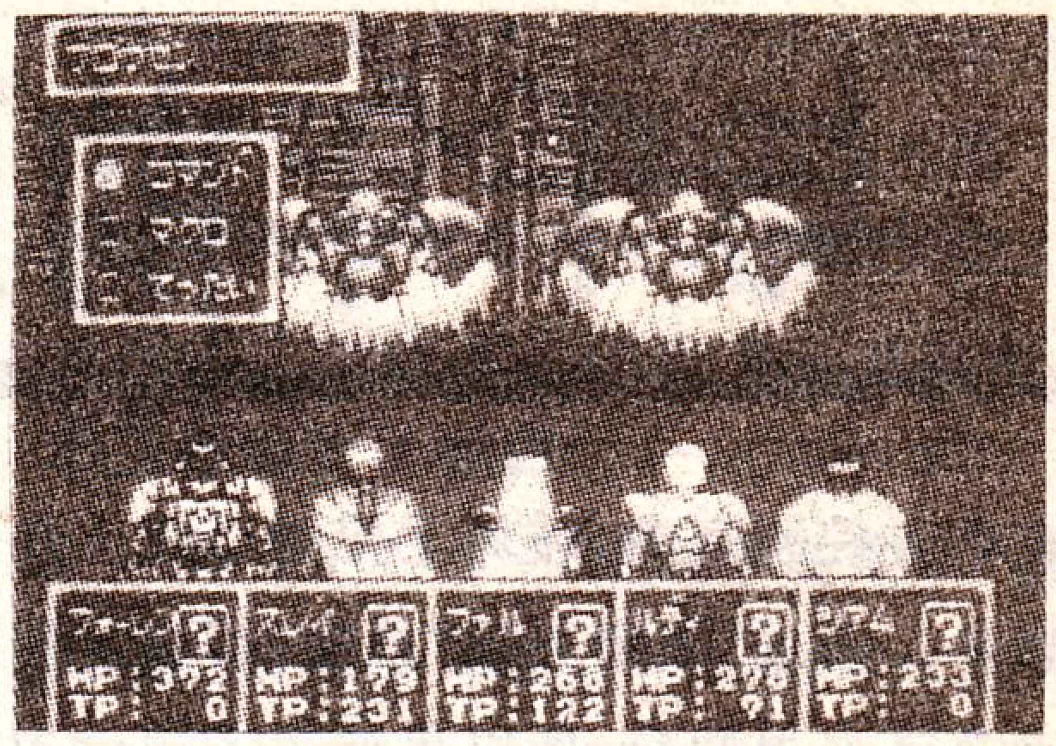
“降魔杵!”斯林挥舞起神迹，“忍不住哈哈大笑起来，“杰奥，这下你可无处逃生了吧!”大伙也兴奋地欢呼 着。倏地，法儿象是想到了什么，脸色一下子阴沉了下来，鲁迪也停下了舞步，众人惊讶地望着他们。

“莱娜……快回去看莱娜，不能再耽搁了……”

可惜五人虽然日夜兼程，仍然还是迟了一步，只来得及在莱娜离世前见她最后一面。莱娜被安葬在古尔普村最美丽的地方。那天夜里，鲁迪凝望着星空，一动不动，仿佛已随莱娜之魂而去……

第二天一早，朋友们祭奠完莱娜后拜别。汉思等仍回学院。外表平静而内心充满了悲哀的鲁迪，带着斯林、法儿和巴克、芙莉娜，也忧伤地离开了古尔普村。

大伙重又来到杰奥的藏身之处。这次，一楼的结界再也不能阻挡住勇士们了。斯林挥起降魔杵，强大的电流立即消失殆尽。



杰奥！在地下层的尽头，鲁迪又与这一生中最恨的仇敌碰面了。虽然邪恶的魔法师仍是那么强大，但被降魔杵击破魔法屏障之后，也不再是金刚不坏之身了。

鲁迪挥剑!再挥剑!!……终于一道闪光之后，杰奥被击成了千万块碎片!

“莱娜……你可以安息了……”鲁迪默默地祷告着。

由于一般的操作已无法关闭杰奥的破坏系统，人工机器人芙莉娜只好把自己与主电脑连接，终于使整个系统停止了运转。和先前的估计一样，问题并没有得到彻底的解决。于是芙莉娜打开了城堡中的升降机场，让鲁迪等三人乘坐太空船前往杰里。

众人到了杰里才明白，这个太空站早已被关闭了。关闭系统的是管理机器人法伦——芙莉娜的同族。他告诉鲁迪等人，问题并不出在杰里，而是在控制杰里及整个星系系统的另一颗人工行星“考兰”上。于是，增添了新手的战斗队，又乘着太空船向考兰进发了。

然而途中发生了不测。不知从何而来的怪物侵入了飞船，大伙虽轻易击倒了敌人，却误伤了引擎，巨大的飞船挟着排山倒海之势，撞落在第三行星得索利斯上……

幸好在现场有一位名叫拉沙的老僧提供了西边的泰拉村有飞船的情报并带着鲁迪等前往。得索利斯星上的环境非常恶劣，漫天的风雪已经不停地刮了三个月了，这使得星球上到处冰天雪地，行走也吃力不堪。拉沙认为这恐怕“黑暗力量”的触角也伸到了得索利斯。凭他的直觉，毛病好象在“加尔贝克塔”(ガルベルクの塔)上……

大伙在泰拉村的西面找到了泰拉船长的墓地。鲁迪推动墓碑，引发了机关，打开了保存飞船的地下仓库的大门。佛伦运用自身的电脑启动了控制平台，一架制作精美且完好无损的飞船出现在大家的面前。欣喜若狂的勇士们立即乘上飞船，马不停蹄地朝原定目标——考兰行星飞去。

考兰上果然出了问题。“黑暗力量”的化身之一盘踞

探寻黑暗力量的邪恶之源

与千年前延续至今的恶魔对抗

在中央控制室内，破坏了控制系统。众人赶到，自是一场恶斗。不过“黑暗力量”虽狠，其化身却并不十分强大，攻击方式亦很简单，所以鲁迪等未用全力便将其消灭了。此后，法伦修好了考兰的控制系统，大伙回到了杰里太空站做最后的调整。眼看被破坏的系统都已修复，机能恢复正常，所有的人都非常高兴。

可是……

“斯林！不对啊！”鲁迪指着屏幕大叫，“得利索斯的气候并未恢复正常！这究竟是……”

“我没说错吧？看来还是要多听老人言啊！”拉沙面有得色，“现在看来，毛病肯定是出在加尔贝克塔上！”

“可是，得索利斯上总是冰天雪地，怎么能冲得过去？”法儿满腹狐疑。

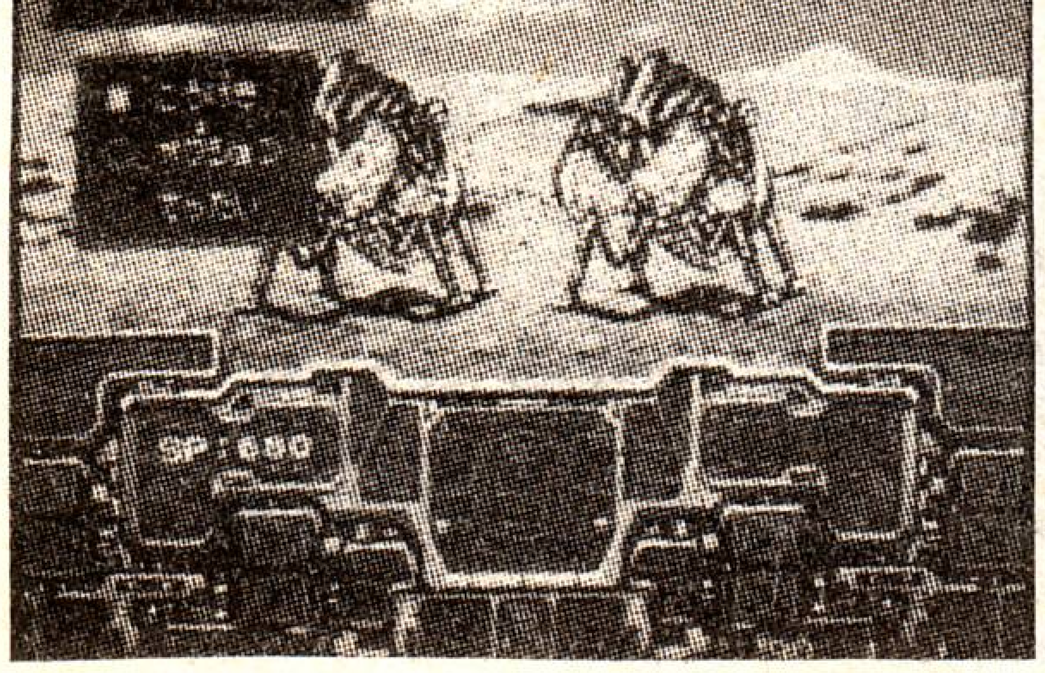
“这个倒不用担心，”佛伦指着系统的一个按钮，“杰里早就准备了雪地飞车，这次倒派上用场了……”

勇士们带着雪地飞车重回得索利斯。在突破北方冰障后来到的索萨（ゾサ）村中，鲁迪打探到了加尔贝克塔的具体地址。不过，塔前一片无法通过的“食人森林”，去过的人都没再回来。而东方的另两个村落：密斯（ミース）和利谢儿（ソシコル），最近也似乎发生了重大的异变……

大伙儿开始向东方探寻，因为有了飞车，所以行动非常便利，（此时如果有像找到北方神猫的洞窟，法儿将得到一件非常锐利的武器）。很快便找到了利谢儿村。然而此地已是废墟一片，四处都布满了僵尸……

鲁迪等赶紧退出利谢儿，来到东南方的密斯村。这儿也大事不妙，许多村民被加尔贝克塔吹出的怪风刮倒，而生了重病，奄奄一息。更为糟糕的是，拉沙竟也染上了此种怪疾而发起高热来了！

看来队伍里又要减少一名勇士了。大伙商议再三，决定先去食人森林，找回被困在那儿的一名女通灵师，或许她能替代拉沙，为众人出力。



食人森林果然名不虚传，不管怎样奋力攻击，吃人的树木都是灭了又生，毁之不尽。眼看力攻也已无用，大伙只有撤退，在森林边救下了女通灵师詹丝。詹丝听了鲁迪等的诉说后，表示她也无法解决食人森林的问题，唯一的出路，只有去请教鲁兹先生了。鲁兹是通灵师们的祖师爷，据说已活了二千多年了……

由米斯村向东南方前进，在东西山进入通灵馆，奇怪的是斯林对这是好像非常熟悉。

进到最里间，斯林说出了一个让所有人震惊的事实：鲁斯已于两千年前去世，而斯林本人正是转生的鲁斯。接着他对目瞪口呆的鲁迪说，黑暗法鲁斯并没有消亡，而鲁迪就是他选出来与之对抗的勇士。

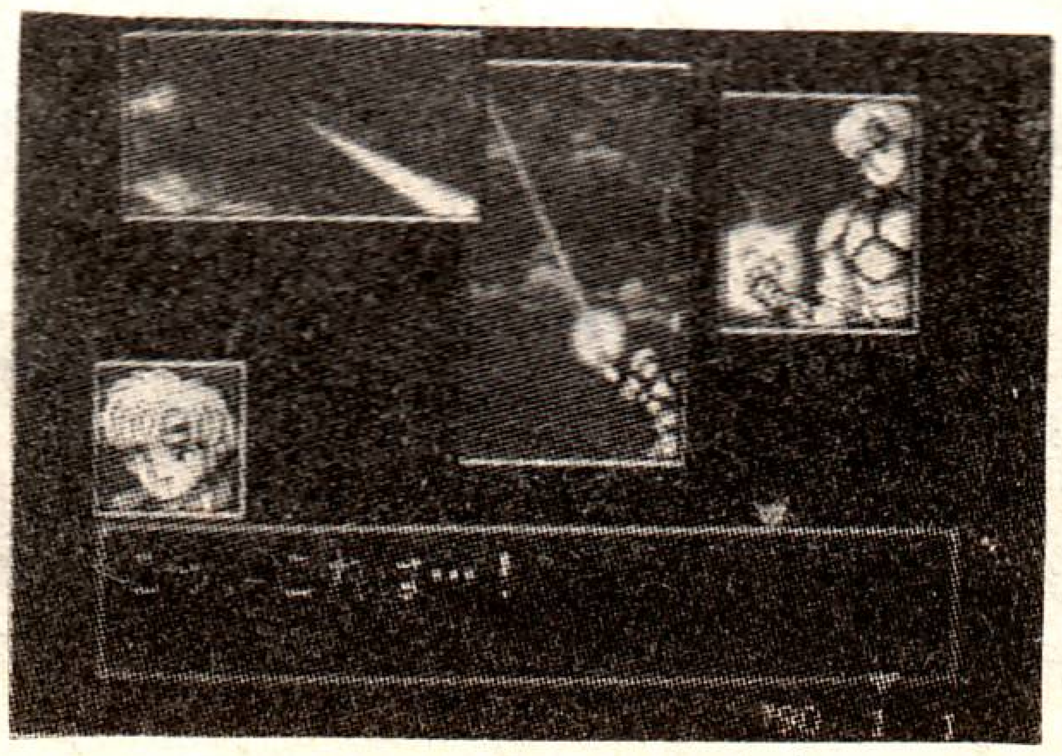
冰地战车向西南疾驰，因为超能馆的长者告知，要通过食人森林必须拿到圣火炬，而圣火距位于查特（ジヨット）镇旁的冈比阿斯寺院，村中的装备相当强，另外村子西南方有一座兵工厂，可以补充不少用具，随后来到寺院肯巴斯。

随后五人来到寺院，刚刚说明来意，却被三个神秘人把火炬夺去。这三人自称是“空中之城”的咒术使者，斯林对伙伴们讲述空中之战的真像是古代魔王的城堡后，回泰拉村乘兰迪尔号前往空中城堡。

城堡内就像个巨大的迷宫，有些地方还设有幻影结界，好不容易绕到正路，却被那三个咒术使者突袭以致全员重伤。不过主角一行合力奋战终于还是胜利了。

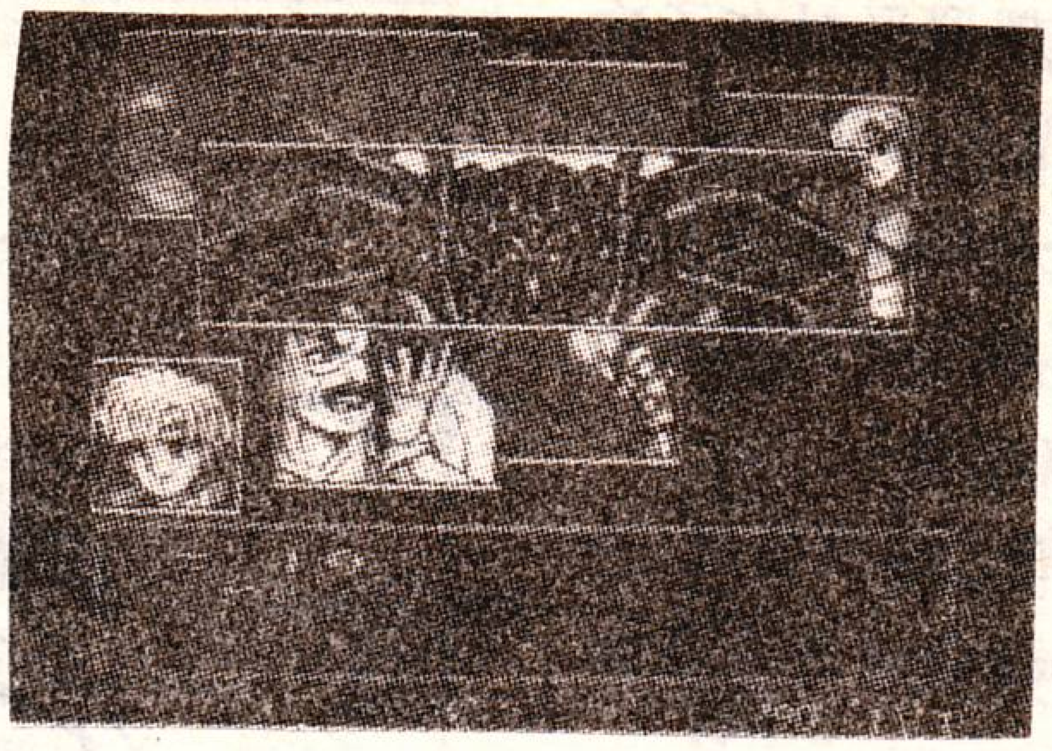
接下来建议先出去存贮再回到原路，结界已经消失，因此可以往纵深前进。邪魔拉辛终于出现，它出手十分毒辣，大家只有拼命防御伺机进攻，双方打得昏天黑地。勇士们也已渐渐不支……终于——

一声巨响，拉辛从身体内部炸裂了开来，顷刻间化为灰烬！延续了千年的邪恶之魔，终于还是倒在正义的力量下！已是精疲力竭的勇士们来不及修整，带着圣火匆匆赶回得索利斯的肯巴斯大寺院，祭司自是万分感谢，于是履诺前言，把希望火炬交给了鲁迪等人。这一次，食人森林再也发挥不出威力了，圣火燃到之处一片鬼哭狼嚎，魔树化为乌有！大伙终于顺利进入了加尔贝克塔。



“这里竟是什么地方啊！”法儿犹如进入了鬼

界，惊叹不已，斯林与鲁迪也感到有点毛骨悚然。整座高塔仿佛一座吃人的怪物，塔内到处是活动着的细胞物质，丑陋不堪，而且向前走了一会儿，竟然没有路了。



斯林仔细观察着，沉思了一会儿。显然鲁兹先生的智慧在他的脑中起了作用，只见他一个健步奔到一颗眼珠状的细胞前，狠狠一踢——“呱叽”一声，本已封闭的道口竟应声而开！”

“天哪！它整个就是活的……”法儿边走边赞叹道。

法儿不幸言中了。加尔贝克塔确实是个活物——“黑暗力量”的又一个化身，等大家攀到塔顶，才发现这个秘密后，邪恶的化身已经出手了。鲁迪等连忙应战，在姑娘们的悉心回复和男孩们的奋力战斗下，终于又一次地打垮了“黑暗力量”，自然，勇士们的战斗经验也得到了极大的提高。

终于天暗了。许久不见的太阳笑眯眯地重现在得索利斯的天空，冰雪消融，蓝天如洗，忍不住让人心花怒放！替大伙出了力的詹丝，见一切已恢复正常，便依依不舍地向朋友们道别。勇士们看到大功业已告成，也打算各奔前程，互致别辞了。

突然，远处传来一阵巨响，接着，肯巴斯寺院的方向冒起了浓烟，燃起了熊熊的烈火！难道是“黑暗力量”又复生了？鲁迪、法儿和斯林、法伦重又聚起来，驾着飞车，朝肯巴斯大寺院的方向疾驶而去！

大伙赶到肯巴斯时，寺院已是一片废墟，然而这并不是“黑暗力量”破坏而致的，只是大方丈为召回鲁迪等人而用的紧急方法。大方丈告知众人，邪恶的一切并未完结。“黑暗力量”也未遭灭绝，所有的一切，只有解开“虚无镜”的秘密后才能解决。至于“虚无镜”（エアロブリズム），斯林记得鲁兹曾将它保存在穆塔法星的湖中神殿中了。于是法伦向穆塔法星的芙莉娜发出指令，让她调动出一部水上飞车，使大伙能越洋找到神殿，芙莉娜一切照办，鲁蒂等非常顺利地登上了神殿所在的小岛。

在岛上山洞的入口处，大伙遇到了一位自称山姆的考古学家，据说是迷了路，同时也想见识一下古代的神殿，所以想和大家一起走。虽然鲁迪等并未反对，但大家总觉得这个来路不正的家伙有点可疑，心里暗暗作了提防。

勇士们终于在神殿中找到了“虚无镜”（注意千万要立即 SAVE），但鲁迪左看右看，不知有何奥秘。只得先带回再说。哪知一出神殿，虚无镜立即通灵，化为一道闪电，直刺天空！那带起的云尘，宛如清晰的座标，为鲁迪们指明了方向！

大伙正准备沿着虚无镜的指示，去探查下一个目标，一直沉默不语的山姆却发生了异变！强光闪过之后，化为巨大的人形，利剑般的手臂向人群挥扫过来！

这又是“黑暗力量”的一个化身！幸亏大伙早有戒备，而且初化人形的邪魔还不会痛下杀手。不过就算这样也打得难解难分，一场恶战之后人人都如同虚脱了一般。

打倒黑暗邪魔后，斯林指出棱镜的光芒射向天空的某一重要所在，应该乘飞船追寻光速前往。因而鲁迪等人乘飞船升空，没多久忽然发现一颗神秘的未登录星球，并被重力吸引只得降落到其上，并且进入一座巨大的殿堂。

“你们终于来了，光明的守卫者们。”空旷的大殿上响起神秘的声音，“我是李罗夫，星系的创造者。”

“李罗夫？创造者??”鲁迪大惑不解，转脸看着斯林，只见他一脸虔诚地仰望着。

“你们永远不会探知我们的存在。我们所在的星球是被强力的结界所保护的，每隔一千年才接近你们一次。”那声音继续道。

“每一千年？正好与大动乱的时间相吻合？难道你们与“黑暗力量”有什么关系吗？”鲁迪心头一动。

“年轻人，不要着急。我会回答你心中所有的疑问的，不过，我必须证实你们几个确实是合格的人选。来吧，星系的守卫者们，去‘勇气之塔’和‘力量之塔’试练一下吧！如果你们能顺利回来，我将告诉一切……”

李罗夫没有失望。经过无数次战斗洗礼的鲁迪等人，再次被证明是成熟的星系守卫者。当他们带着两簇圣火重新踏入大殿时，创世者的声音又回响起来。

通过力量与勇气的考验

原来正邪之争源于几亿年前，那时把邪恶封在了次元的不但缝中，但封印的力量是每千年便会减弱一次，因而邪恶和憎恨也相应复活，这时就会有人挺身而出去阻止它们。但封印的力量不断变弱，现在已经开始失去阻止恶魔的威力！而鲁迪便要背负这一宿命去战斗。

虽然知道了真像，但鲁迪对自己的能力感到怀疑，为此斯林带着他前往迪苏利斯的超能馆，让鲁迪进入圣剑之洞穴。

在洞穴中，鲁迪拿到了圣剑，同时也见到了几千年来为光明而战勇士的英魂……因而斩断了心中的迷惘，决定勇敢的面对命运。

最后一个千年纪终于到来了。鲁迪回到了梦开始的地方，回到了他所熟悉的城市、莱娜带着他接手第一件案子的学院……这一切都好熟悉、好熟悉……

这是恒古未有的大战，这一战必惊天地，泣鬼神！

……

詹丝、芙莉娜等焦急地等着。由于防御魔法的指环有限，鲁迪并没有带上她们。她们无法看到这一战，只能等待着……等待着……也许，她们不看更能安心一些……

门开了。是鲁迪出现在门口，詹丝尖叫着扑了上去。他满身疲惫，破烂不堪，只是低低地说了一句："我们胜了。"

大伙这次要真正的告别了。法儿也要走吗？鲁迪想留下你啊！只要一句话，一句话，鲁迪就会留住你的！

鲁迪啊，法儿也不想走呀，你说吧，让她留下，让她留下，永不要分开……

为什么，你们俩默默不语呢？为什么，你们要挥手道别呢？法儿，你的泪水究竟为谁而流？鲁迪，你为何还凝望着天空不愿离去？……

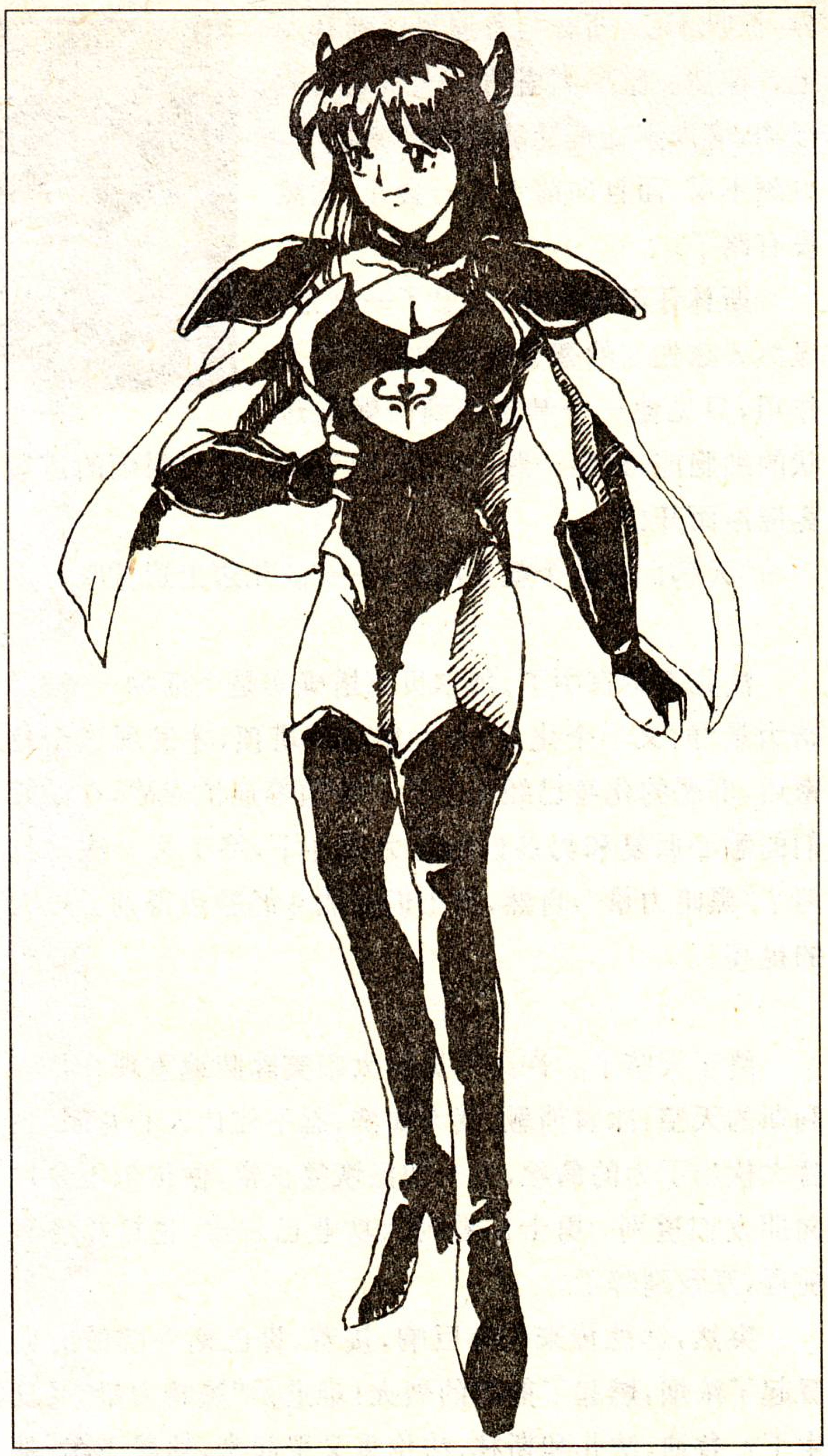
回来了，我心爱的法儿！让我抱着你，抱紧你，就象远古至今，永远不再分离……

黑暗的阴影已经完全消散，千年的轮回将永不再现。幸福的人们，将欢欣带到——永远！

新世纪的帷幕从此拉开。（全集完）

责任编辑：无　类

最终的决战！



重要通知

94年底以来，不知何故，70克（60克）双面胶版卷筒纸始终买不到，杂志只好改用52克岳阳纸，真真使人无奈！为酬谢广大闯关族对杂志一如既往的支持，95年第三期（3月15日发行）增加16页，改为80页，售价不变。要目预告见目录页右下。请玩友们互相转告，千万不要错过好机会！！！

《三国游戏纵横·七》

『吞食天地Ⅱ』的一些设计特点

文/边晓春

"三国游戏纵横谈"的开篇介绍了《吞食天地Ⅱ——诸葛孔明传》(以下简称《吞Ⅱ》)的故事情节。本文则试图从游戏设计的角度谈《吞Ⅱ》的一些特点。

三国题材的游戏,大都情节复杂、人物众多、战争场面宏大。故大都用仿真类的设计手段,给游戏者以最大的发挥聪明才智的空间。但由此也带来一些不便,例如,在仿真类的三国游戏中,仅在各时期开始时各种条件符合历史真实,在游戏者按自己的意愿玩下去以后,就完全是在"创造历史"了。试想,您扮演的曹操若未曾在官渡创下以寡胜众的辉煌,您请来的孔明若无料事如神的潇洒,您指挥的关羽若无过五关斩六将的神勇,即使是您演的君主已经一统天下,是不是终有些许遗憾呢?于是,人们想起了RPG类的游戏。如果让游戏者扮演最得人心的刘备军,依照历史发展的线索,重现历史的辉煌,再适当安排好后期情节,让刘备军最终得以匡扶汉室,当会是一部扣人心弦的经典之作。我想,这或许就是《吞Ⅱ》设计者的创作初衷。

用RPG设计三国游戏,有些天然的好处。主人公的兵器、防具可以丰富多采,可以设计各种难关表现"借东风"之类的情节,主人公的水平不断增长正好符合刘备军从小到大,由弱到强的特点,各种人物的陆续出现亦可包容三国时期的众多英豪,武力、智力等参数可以表现诸多人物的不同特点。然而,设想固然不错,但真正设计起来却又谈何容易。首先,传统的RPG游戏的主人公大都是个人,怎样设计才能使游戏者感觉自己是在指挥千军万马呢?其次,刘备的经历错综复杂,如何安排故事情节亦为一大难题。而或许最难的问题是,如果设定各方的能力,使得游戏者感到难易适度。

笔者认为,《吞Ⅱ》较好地解决了这几个难题。RPG中各种角色通常都有体力参数或血格。《吞Ⅱ》将其设为武将带兵的数量。兵力减为零,武将即被打倒。这样,虽然屏幕上只有三个人在移动,但游戏者可以认为每位将军都是带兵的。当然,这样的设计也就不可避免地带来了问题。在旅店中休息,体力恢复是自然的,但损失的兵力怎么会在一夜之间恢复呢?几位勇士结伴行进在山间小路上是正常的,但在窄窄的独木桥上怎么可能同时展开千军万马呢?当然,作为游戏,这些问题均可一笑置之。

《吞Ⅱ》成功地将刘备的坎坷经历浓缩在寸卡中。赤壁之战、平定荆州、取西川等情节也大致符合《三国演义》原著。故事情节安排较为顺畅,人物出场顺序合理(除吕布的情节略显唐突外),由此可以看出节目设计者纯熟的RPG设计技巧。不过也有些情节设计不敢恭维。如:孔明东渡扶桑取来借东风的秘法书,黄石公传授孔明破落雷计之秘诀却先索要茶叶、甘泉及茶具,等等。

为了使游戏者有更大的发挥余地,《吞Ⅱ》赋予主人公诸多兵器、阵法、计谋,确实增色不少。不同的游戏者会形成不同的攻关策略。有人总愿安排孔明出阵,确保智谋优势;有人则全部安排猛将硬拼;有人从来不用丹药恢复兵力;也有人精通阵法,惯用变阵谋得优势。游戏者虽然不能像在仿真型游戏里那样随心所欲地调兵遣将,却也必须在战法上颇费心血些。故有玩《吞Ⅱ》十余遍尚意犹未尽的玩友,这在RPG游戏中也算是罕见的了。

《吞Ⅱ》的参数设置十分合理。刘备军的能力增长了,敌军的能力也随之增长。每当刘备军得到一批精良武器,得以横扫敌军之后,必定会发现敌军突然增多,且凶悍无比,不得不小心应敌。整部戏,刘备军经历大小数百仗,能轻松胜利的场合不多,费尽心机亦不得取胜的场合也很少,这就体现出《吞Ⅱ》设计者的功力了。笔者对此十分钦佩。

接下来,想批评《吞Ⅱ》的文字。笔者认为,如果将《吞Ⅱ》的各种对话,说明全部直译成中文,定会使多数中国玩友大倒胃口。因为已经全然不见了《三国演义》的文采。本来,RPG游戏在文字上应当是长于仿真游戏的,但《吞Ⅱ》的文字显然不如光荣公司的《三国志Ⅳ》。愿《吞Ⅱ》的中文版能有所改进。

最后,对于《吞Ⅱ》的人物形象,笔者猜想会出现两种截然相反的评价:大褒、大贬。这些现代风格的人物形象显然有悖于多数中国人心中的传统形象,但确也有着鲜明的性格。游戏设计者当然希望自己创造的形象能被广大玩友乐于接受。在这方面,光荣公司较为稳健,他们设计的人物形象较为传统;而《吞Ⅱ》则敢于出新,也确实令人佩服作者及制片人的胆略。

愿《吞Ⅱ》中文版早到各位玩友手中,诸位一起随刘备军征杀!

(责任编辑　无　类)

电子游戏基础篇

浅谈CPU

文/无 类

诸位都应听过CPU吧，无论电脑还是游戏机，里面都会有CPU，比如IBM－PC机中的80X86、红白机中的6502、MD中的68000及Z80都是CPU。那么CPU到底是什么呢？CPU直接用中文说就是中央处理器，这就是说CPU在电脑中专门处理各种计算，是电脑中的管理者。具体的说CPU的工作是处理记忆库中的资料，记忆库分为ROM(只读存贮器)和RAM(随时存贮器)两种，里面存着程序和文字资料。CPU首先从ROM或RAM中得到命令，比如说是：“请把ROM中的××资料显示在画面上。”之后CPU便会执行这条命令，如实地把该资料显示出来。下面介绍几种我们常见的CPU：

＊6502：这是任天堂红白机及始祖级的个人电脑APPLE Ⅱ中的8位CPU。因为位置指定机能优越，是一种较易处理文字资料的CPU。

＊MC68000：虽然是1979年开发出来的16位CPU，因其性能优越，适于处理大量资料，因此被广泛采用，比如SEGA的MD机、AMIGA电脑、街机等。

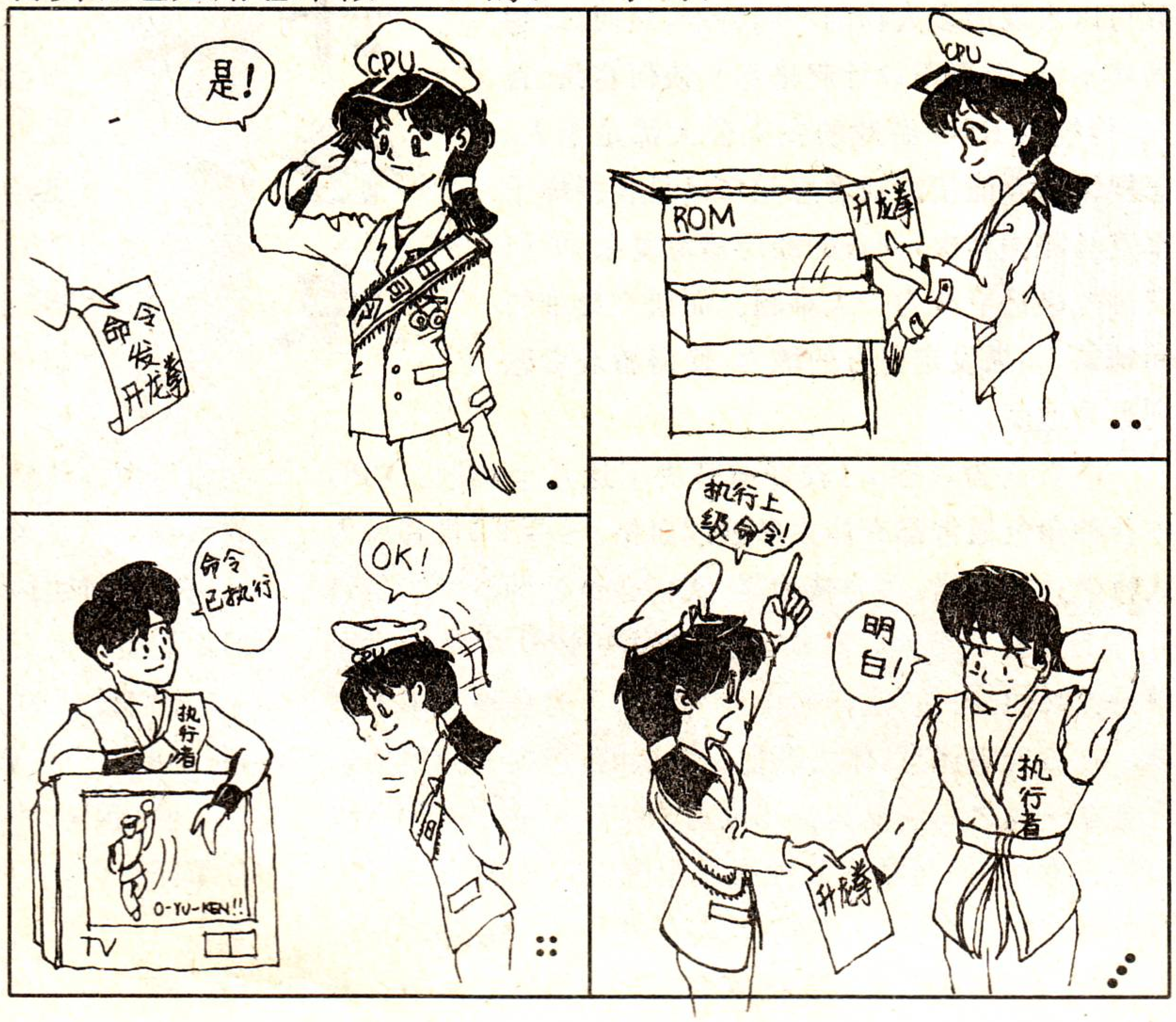
＊Z80：早期制造的8位CPU，被广泛采用，比如MD机用它来处理音乐，另外许多自动售货机也是用它来做CPU的。

＊65816：麦金塔开发的16位元CPU，优点是适于处理图像。用于APPLE Ⅱ GS及超任中。

＊80486：用于486型个人电脑中的32位CPU，型号很多，速度也不一样。

以上介绍几种CPU，大家也看到CPU有8位、16位及32位之分，那么所谓“位”到底有什么区别呢？若从理论上讲，恐大多数读者不易看懂，其实它们的最大而且最明显的区别在于处理速度，也就是计算一个数据所花的时间。一般CPU都是8位慢、16位快，比如6502的速度是2M，MC68000的速度是8M，80486的速度是66M。顺便说一句，1M就是1秒内来回振动一百万次。

大家对CPU有个初步了解了吗？



MORTAL KOMBAT 龙争虎斗（真人快打）Ⅱ

文/TOM CAT

机种 MD/SFC 类型 ACT

厂商 ACCLAIM 容量 24M

94 年的夏天炎热难忍，但较之酷暑更令人汗流夹背的是当时一部美版格斗新作的出台，即龙争虎斗的续篇，较之前作更刺激、更血腥的龙争虎斗 Ⅱ（简称 MK）。

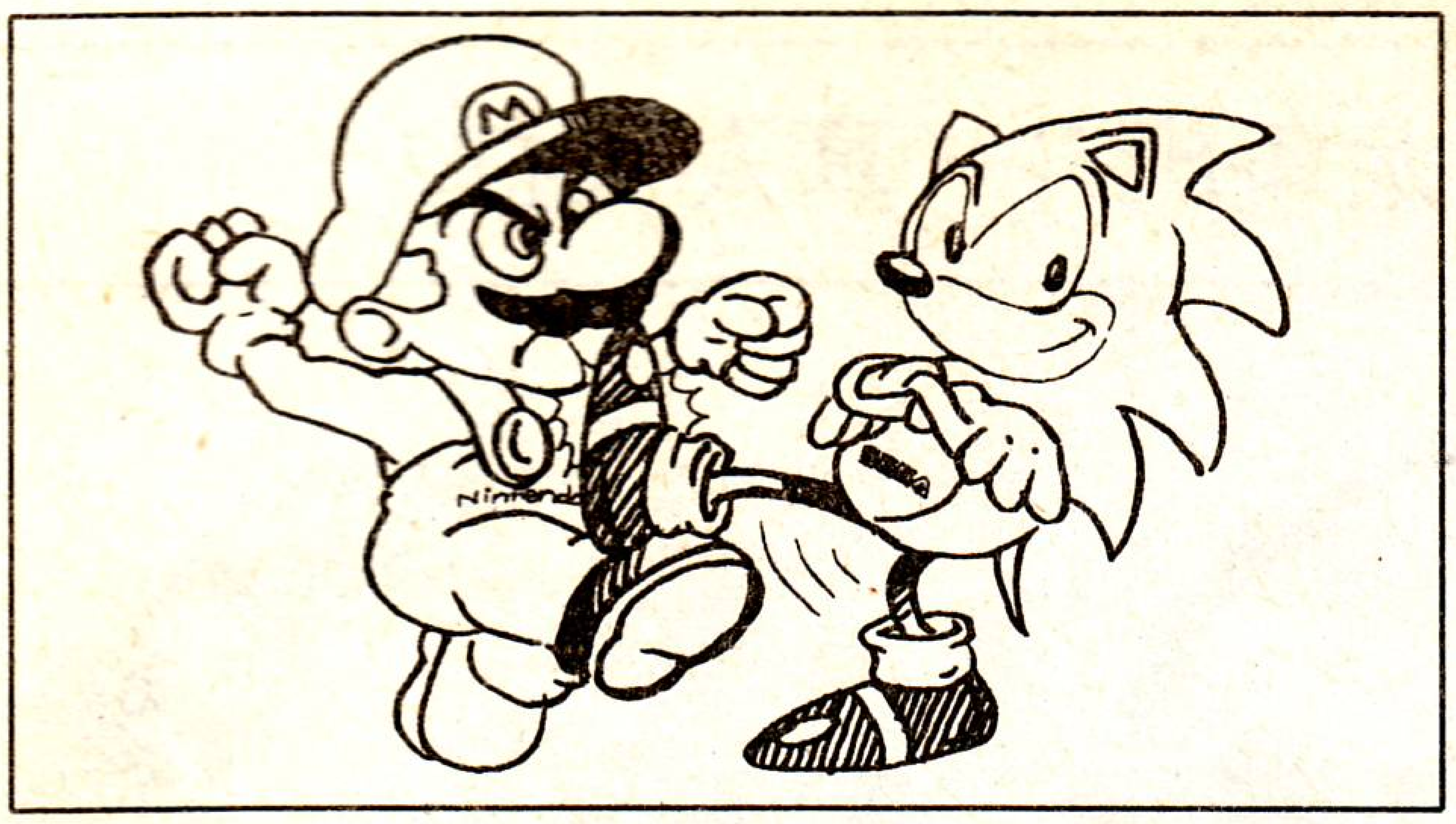
MK Ⅱ与前作一样采用扫描影像，但在画面质量上大为提高，并出现了很多新人物和新必杀技，以及恐怖的终结技。但得一提的是，这次为所有人设计了和平的终结技“友谊之礼”，使那些不喜欢血腥的玩家也能潇洒地享受胜利的荣耀。另外每个战士的杀人技都加至两种而且更为凶残，如新人 KUNG LAO 的杀人技可以用帽子将对手斩成两半，而主角刘康的究极神拳竟然是变身为青龙生食对手，相信见过一眼的人绝对不会记忆那种恐怖场面！

第二集的剧情紧接前作，一代的反派首脑山水（SHANG TSUNG——一译“商唐”）从地狱神秘复活并恢复年轻外表，集结一批邪恶斗士绑架了 SONYA 及 KANO，意欲再度统治武林。由此掀起了一场壮烈的群雄乱斗。

由于增加新人及新武技和提高视听效果，节目的制作商投入了三万五千美元的资金，在街机版推出时容量达 96M，因而 GAME 的轰动效应是可想而知的，这次在 MD 及 SFC 推出卡带也一举登上两机种的美版 ACT 类节目排行榜首位，不过它仍然有一些不够完美的设计，而且 SONYA 和 KANO 未能登场也实属憾事，要弥补这一遗憾，只有等待 MK Ⅲ的出现了！

（**编者按**：本刊下期《格斗必杀技大集合》中将登出 MK Ⅱ完全出招攻略，届时敬请留意）





再论世嘉超任
——与黄明等君商榷

特约撰稿人：叶伟　张弦

听说MD已被淘汰了。听说而已，我们并未亲见。我们所亲见的，乃是山内先生的一句大实话："由于世嘉的技术比较先进，所以MD能早于我们占领市场，不过我们的游戏更好玩一些。"

说这句话的山内先生，乃是日本任天堂公司的老板。想来他对于世嘉与超任的好坏，应该是最清楚不过的了。连山内老板都承认MD在技术上的优势，再大放MD"已被淘汰"的厥词，似乎已没有什么必要了。

然而MD确乎是"已被淘汰"了。这可以从黄明诸君的《超任世嘉之我见》(《见软件》95年第一期)一文中看出。黄先生之所以在文章中大谈特谈超任优于世嘉处、避口不谈世嘉优于超任处，就是想要努力证明"MD已被淘汰"，而且是"久已淘汰"了。

看来，不单是中国的MD用户要悲哀，欧美那六百多万世嘉用户更是要悲哀了——花了大钱竟买得已被"淘汰"的机种(且有不少人是新近购得)。唯一的解释大概就是美元多得无处花了。而近二百万的欧美超任用户，倒是属于"深谋远虑"之辈，选择了颇为"先进"的机种。

更让人可悲的，是诸如KONAMI、CAPCOM、VIRGIN、TREASURE等国际知名的软件公司，竟纷纷加盟于"久被淘汰"的MD。看来此次要蚀掉老本了！

黄明等先生既然是搞电脑研究的科技工作者，应该是强调客观数据、理性分析的，而且对诸如CPU之类更应了如指掌。且看黄文对MD 68000的分析："是一个准32位的集成电路微处理器……从而有较强的数字和图像处理能力。"解说得头头是道。不过对于超任的65816，却好象谈不出什么实质性的特点，匆匆忙忙重复了我们报告中的一些句子后，转而赞扬起麦金托什的科学技术来，想由此证明65816机能的优越。

不过，说65816是麦金托什的产品，完全是我们要的一个"阳谋"。实质上，它是任天堂独立开发的一块CPU，与麦金托什几乎毫无瓜葛。只不过任天堂同麦金托什公司有特殊关系，才把这块芯片算到了麦金托什的账上。我们"阳谋"的目的，是想看看究竟有多少人真正从事实的角度出发，反驳我们的论点，但支没想到让黄先生等上了当。既然65816与麦金托什没什么关系，那么黄先生再认为麦金托什的优异技术能证明65816机能突出，就没什么意义了吧？而对于科技工作者来说，没有弄清楚问题便妄加评论，似乎不是严谨的态度吧？事实上，68000是通用性很强的芯片，要知道特性非常容易；而65816属保密技术的CPU，如果不是任天堂公司的朋友向我们透露一点情况，恐怕黄先生只能凭空想象了吧！不管怎么说，68000是准32位的CPU，65816只有16位，16位的芯片可能有某些特性，但总体水平决超不过准32位的，任何一个具备电脑常识的人都不会否认这一点。

科学研究的方法，最重要的便是实际比较。不过黄明等先生似乎非常不愿做比较。对于速度，黄文说"不要比了"；解析度也说"不要比了"；音响效果更是"不要比了"。反正总是"超任好"，比较法是用不着的了。

为什么"不要比"了呢？速度方面，黄文的意思是"与66MHZ/秒的486比，它们(指68000和65816)的速度均很慢。"所以不要比。想来，若是让黄先生做国际裁判，运动员的赛距成绩可以取消了吧？无论是9秒6还是9秒5，与飞机的速度相比"均很慢"，还谈什么差距？黄先生的这种只谈绝对，不谈相对的方法，好象不太符合"科学、公正"之说吧。

解析度"不要比"了，是据说黄先生"查阅了大量资料"，也没看到哪一本上写着"超任在大屏幕彩电上画面较MD粗糙"这一条。但是黄先生为什么不愿亲自比一比呢？否认320线的解析度比256线的解析度清晰，就好象不承认100元比50元多一样。黄明诸君不看实际效果，硬要去翻什么"资料"(我们至今怀疑有哪本书上会明确写着这句话)来证明，这种行为是否有点"郑人买鞋"的味道呢？

黄先生认为音效更"不要比"了，因为超任用的是PCM技术，MD是FM技术，而PCM技术比FM技术更先进，所以超任的音效肯定好。确实PCM技术先进，但超任的PCM实在是简单之极，连处理音效的专用芯片都没有。对于PCM技术，没有专用芯片便如同没有了导航灯的飞机，只能飞哪算哪了。所以在实际比较时，超任的音效并不如MD来的好。可黄先生等似乎并不太熟悉PCM技术的原理，把超任的大缺点当作"集成化高"的大

“优点”，岂不可笑？如果黄先生还不服气，就用 NEO·GEO 的音效与超任比吧！黄先生总不能否认 NEO·GEO 的音效比超任差吧？不过 NEO·GEO 用的也是 FM(16 位)技术而非 PCM！

黄明诸君在用“不要比”抹杀掉 MD 的优势之后，开始不遗余力地大捧超任的“优点”。比如有“扩大缩小机能”、“可搭载 DSP 及 FX”等等。想以此证明超任之先进。

其实扩大缩小机能，根本不是“功能强大”的 65816 所为，而是由一个专用处理器帮忙的，本算不得什么“强大的机能”。因为这块处理器，早在 MD 发售时世嘉便已完成，但因种种原因未放入 MD 却放入了 MEGA－CD 中。这种扩大缩小机能有着明显的“马赛克效应”(即放大后画面粗糙如马赛克)，是谁也不能否认的。黄先生等该是玩过 32 位机如 3DO、土星等的吧？以笔者所见，这些真正高出一筹的机种有此功能，却都尽量不用，而采用“即时计算”的方式制作更精细的放大缩小画面，就是因为“马赛克效应”对画面质量有重大影响。而黄先生还要认为超任的这种机能“已有 32 位机的感觉”，岂非有点滑稽？

到于搭载 DSP 和 FX，就更不是什么大优点了。所谓的 DSP 或 FX，实质上就是加速程序运行速度的加速器。如有必要，MD 也完全可以搭载。黄先生该是玩过 MD 的《VR 赛车》的吧？那张卡里就装了 DSP 的。相比之下，超任有许多游戏都要用于 DSP 和 FX，是不是暴露了其主机处理速度慢这一个大缺点呢？另外，黄文认为 MD 的 3D 游戏“少得可怜”，这使人感到黄明诸君好象根本没玩过几天 MD。因为 MD 在创牌初期便是以 3D 游戏为号召的。从开始的“太空哈利”、“蓝霹雳”、“冲破火网”等等，到后来的“摩纳哥大赛”、“F1 赛车”、“HANG ON”、“棉花大作战”等不胜枚举，就连新卡如《魂斗罗》、《疯狂米老鼠》中也都有令人叫绝的 3D 场景。再说 MD“没有 3D 游戏”，是否显得有些无知呢？

为了证明 MD 确实“已被淘汰，黄先生又从×港台杂志上抄录下一张“数据评实”的比较表。且不论该表数据是否正确，单就这张表来说，就根本无法证明黄文的论点，反而倒支持了我们“世嘉并未淘汰”的观点。

然而这张表终究旧了一点，它把最早发明卫星传播游戏的功劳算到了超任的帐上。要知道，MD 的卫星网络在 94 年初已经正式开通，超任的要到 95 年 2 月才“试运行”哩！港台诸君不知，莫非黄明诸君也不知？此外，MD2 的立体声 AV 输出、SVHS 端子，也被“无意”遗漏，由此得出了“世嘉设计落后”的结论。(可是在 MD 诞生的那会儿，还没开始流行立体声电视，要立体声 AV 线何用？)

更为有趣的是，黄先生把“32X”升级器也算作了 MD 的外设。黄先生大概忘了 32X 是派什么用场的了吧？若把 32X 也算成 MD 的一部分，超任还有什么可以夸耀的机能？加了 32X 的 MD，将有准 64 位的处理能力，同显三万多色等优异性能，远不是超任可以比拟的。

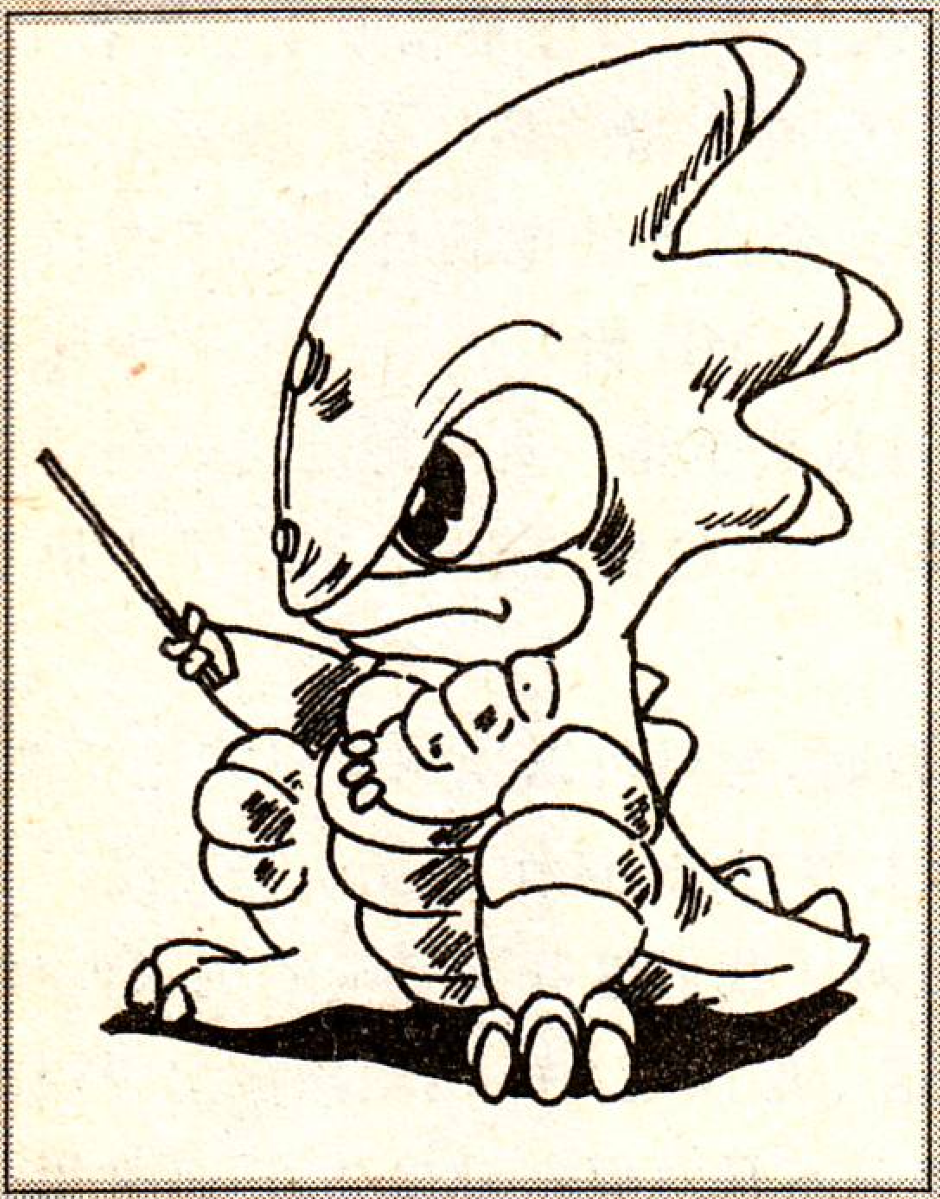
至于黄先生所举的《RELIEF PATCHZR》的例子，从头到尾都有标准美语现场解说，这难道就是“实现了交互式人机对话功能”？黄明诸君既然是精通电脑的行家，怎么不知所谓“人机对话”究竟指的是什么？要是有人语伴音就算人机对话，那么全世界的电脑行家都该改行录唱片了。若真依黄文所言，MD 恰好也有一个橄榄球游戏，不仅是扫描版，而且从头至尾一直有标准美式英语解说，不知这是不是就算有“32 位机的水平，实现了人机对话”呢？

人们在做机能比较时，当然可以采用就机能论机能，有多少说多少的形而上学方法，这作为普通“发烧友”的争议自然无可非议。但对于我们这些高层次的玩家(相信黄明诸君也自认属于这一层次吧)而言，就该做更深层的比较。就是看这些机能是不是对促进游戏性、声画效果起了至关重要的作用。世嘉与超任，其机能各有不同。世嘉有的超任可能没有，超任有的世嘉可能没有。然而我们并不需要罗列机能，“比比谁的机能多”，而是看一下游戏中这种机能到底有什么作用，一个实用的机能远胜过 10 个哗众取宠的机能。就普通人的肉眼而言，游戏同显 128 色或同显 256 色处于同一级数，究竟有多大的差别？而速度感和操作性却是令人感受明显的。世嘉的卷轴数虽只有 2 个，但依靠其速度优势，却可带出多层卷动画面。《闪电出击Ⅱ》世喜与超任各有一个版本，同一场景中世嘉有六层卷轴而超任只有两层！仅使用原有机能，世嘉已显出极好的效果。

从类别来讲，游戏主要有 ACT(动作)、STG(射击)、RPG(角色扮演)三大类，最能体现机能的，是 ACT 或 STG 游戏。因为此类游戏对角色造型、音效、卷轴能力、即时处理能力、运行速度、操作性等都大有讲究，人们可以由此判断乃至测试机器的机能。(相比而言，RPG 对于速度、人物造型、卷轴力、操作性等方面不太讲究)超任的动作版，一般双打时画面内最多同时出现 5 名角色：2 名主角、3 名敌手，且敌手的种类不超过 2 种，3 人不会同时发起进攻，整个游戏速度亦较慢，典型的例子便是被捧得大红大紫的《FINAL FIGHT Ⅱ》。而世嘉的动作向来出名，其代表作《BARE KNUCLE Ⅱ》(赤手神拳 Ⅱ)，角色大小与超任类似，双打时画面中可同时出现 8 人：2 名主角和 6 名敌手，且高矮胖瘦各有不同，攻击模式也全然不同，运行速度仍旧很快。尽管超任的色彩较柔和，但世嘉的动作感、操作性好更为突出。这一点黄先生等也不得不承认。这样，我们就有理由问，既然超任的机能如此优越，

(下转第 38 页)

闯关族的家



主持人：仔龙

回函选登

龙哥：

看了贵刊已出版的四期杂志，憋在心里的话一吐为快。①贵刊每期都登一些或明或暗吹捧贵刊的读者来信，“废话”又“肉麻”。为什么没有雅量登几条“骂得狗血喷头”的文章？哪怕是八比二、九比一，总是公平吧！要知道，有喜欢贵刊的，就有批评贵刊的。②再就是无聊的东西太多，象无类是男还是女，这跟电玩有关吗？③贵刊印刷，纸张都不错，成本一定不低。但4.50的价格对广大闯关族来说也得省几顿早餐才行。可有人居然要杂志增页涨成20元一本，他家是开银行还是印钞票的？④大家都是闯关族，凭什么龙哥大出风头，实在让人心里不服气。以龙哥三脚猫的工夫，说句不吹牛的话，我做主持人一定比他强。

我是贵刊百分之一千的忠实读者，爱之深责之切。若有机会，一定“杀”到杂志，与龙哥理论一番。

天津一铁杆闯关族

看了这位“上帝”的讨代檄文，感觉实在有点太……“残酷”了。小编几乎要“混”不下去，GAME OVER了。敝人今年才二十岁，一夜间爆得大名，晕晕乎乎。忽然迎头一棒，清醒了许多。诚如仁兄所言，以“三脚猫”的工夫做主持人，确实有点力不从心。所以我一是加紧学习，不耻“上”问。二是虚心听取批评意见，争取不做跛猫，长出“第四只脚”。杂志登了几篇“吹棒”信，一是杂志初创，电玩迷们都比较宽容，鼓励的信件确实很多。二是小编们都做得很辛苦，也需要点鼓励。空巷无人，大喝几声，虽不能吓走鬼魅，也可壮“自家胆气”，鼓鼓小编的劲头。再说天下有谁不愿被“吹棒”，而愿意被人骂得“狗血喷头”？我想没有，包括仁兄。此非雅量而乃人性也。杂志价格及质量，谢谢仁兄说了几句公道话。我们知道目前银行和印钞厂都是国家的(打劫者除外)，所以宁可搬家，万万不敢随便涨价。信中斥责象“无类是男是女”为“无聊”，我倒真有点委曲。我想娱乐杂志不能总是板着面孔，总要有一点调料活跃一下气氛好。譬如吃饭，并不都为了营养。拼盘花样，其实与“吃”没有什么大关系了。谢谢你说你是“百分之一千的忠实读者”，使我在“狗血喷头”之后得到莫大安慰。我也百分之一千地相信仁兄做主持人一定比我强百分之一千。所以请告诉我们——你的真实姓名和地址——以便三顾茅庐，共建霸者的大陆。

——龙哥

留言薄

给《电子游戏软件》：

①照片太不清晰(几乎一团灰)，龙哥要我们拭目以待，难道“拭目”到眼睛，“以待”到须白乎？②人家要求公开仔龙形象，可答曰：本人形象见《侏罗纪公园》，难道尊容比“变形侠医”、“本田”、“热血”更难看吗，不致象“奥特曼”那样令人作呕吧！③游戏新闻眼中价格有的不实。④文章页码过乱，有两篇要“转……页”，阅读不便。⑤广告没有介绍游戏名称(虽有一部分猜得到)。⑥“94对战游戏狂潮”漏了“94格斗之王(**编者按**：94’KOF是近年终才出版故未算当年热点)。⑦龙哥回信字太少(标点符号算在内不足10字。⑧还没想好！(可能是“世嘉与超任比较报告”一文令我气愤的缘故！)。



上海狗头白(Good—BYE) 俞 隽

给“蒙事”商人：



前不久，我花260元从你这里买了一盘FC卡《三国Ⅱ——中原之霸者》，一查“电子游戏软件”，才知原来是Ⅰ代。你的心真黑得可以！ ——北京 阿 勇

给街机“币爷”：

欲知你投了多少币，请看得分的末尾数！ ——兰州 岳国涛

给仔龙：

闯关族的家能否开辟一个漫画角！ ——上海 唐 玮

给集中营”：

尽快收押本犯吧！“未婚”，这一条我快坚持不住了！

——黑龙江一忍者 孙沐

给集中营"主帅：

你手底下藏着一条变色龙、卧着一匹乱马，小心江山易色变"性"(姓)，最好赐些美女财宝，提高他们的忠诚度。

——西安 和宇

求 疵 录

编者按：

好一个明察秋毫的闯关族！给你们一把手术刀，本想让你们解剖几个别人，没想到却被读者放在火上烤！简直是自己给自己找麻烦。我们并不难过，相反闻过则喜，为你们看得这样认真仔细而高兴，为你们科学严谨的精神和积极参与的态度而感动。你们今天多挑我们的"疵"？就能使我们明天无疵可求，质量更上一层楼。我们虽不能许诺一字千金，但"有则改之无则加勉"的诚恳绝对是不折不扣的！还是那一句："是错，尽管挑来"！

● 第四期目录中"求庇录"应为"求疵录"。不知是幽默还是讽刺？

北京足利尊氏 任民

● 本人玩《霸王大陆》时有些武将的生卒年月与第四期"求疵录"又有出入，这是否与玩法有关呢？

上海 黄瑶

● 第四期《龙珠Z外传》中Z战士的绝招有误。短笛少了"魔贯光杀炮"；所述特兰克斯的绝招应为贝吉塔的；特兰克斯的绝招为：拳光、气瞬爆、气体投、瞬瞬分爆、瞬瞬气斩、瞬瞬气体投。 上海 贺捷元 黄毅

● 第四期"新卡快讯"中"音速超人"在目录中是"MD"，可在正文里却为何是SFC？ 北京 焦龙

● 第四期《游戏新闻眼》(P16) IBM－PC栏《国王秘名 Ⅲ》应为《国王秘史 Ⅵ》。 北京 张晟

排雷专家

▲ 张健 自称"贱招儿"，擅长"街霸"系列。 北京宣武区前兵马街26号 100052



▲李冀 自称"赵云"，擅长"吞食天地 Ⅱ"。上海复旦大学9222信箱200433

▲ 魏宁自称"诸葛亮"，擅长"光荣三国志Ⅲ"(MD)。 北京朝阳区金台西路2号人民日报北区宿舍民21楼2单元407号 100026

▲ 金扬 自称"贝吉塔"，擅长"七龙珠"系列。 武汉大学9471# 430072

▲ 黄捷 自称"小林"，擅长"龙珠"系列。 上海杨浦区控江二村77号9室 200093

▲ 孙正阳 绰号"龙王"，擅长"三国"系列。 上海杨浦区延吉东路5弄15号101室 200093

▲ 郑斌 绰号"721"，擅长KOEI作品。 上海虹口区通州路392弄9号403室。

▲ 郑祎男 人称"桑吉尔夫"，特长"街霸"系列。 北京朝阳区亚运村安苑北里8号楼2503号 100101

▲ 张帆 绰号"孔明"，特长"吞食天地 Ⅱ"。 北京丰台区太平桥西里24楼701室 100073

求 贤 榜



● 世嘉《皇帝的财宝》如何进入4关皇宫？

—— 张超 四川省自贡市饲料公司 643000

● 征求SFC版《MORTAL KOMBAT》的任何秘技。8位任天堂《圣火徽章外传》最后一关有一绿色怪物，项目指标均为"?"，不知如何打过？ ——徐鹰峰 上海市嘉定区李园一村20号501室 201800

● 《月风魔传》第二局的迷宫如何通过？《侏罗纪公园》如何过关？《孔雀王》属于RPG游戏还是动作游戏。——汤怀新 广东江门市江华路74号601房 529051

● "太阁立志传"中，为何木下藤吉郎信赖到了5000多还当不上"家老"？为什么有的日产电视显不出超任图像？ ——郑斌 上海虹口区继光中学 200080

● 《圣火徽章外传》最后一章雅木过了大桥之后如何走动，如何找到说明书中的太阳枪、月光枪、流星枪？——陆敏 上海普陀区管弄新村61弄30号402室 200061

● 《光明力量·古之封印》如何打开帕加罗城中一处地下室的门？《皇帝财宝》如何找到五块宝石？——吴马华 上海福州路726弄33号 200001

● 《圣斗士 Ⅰ》(FC)，第二关一辉打败后如何回到纱织房中？——郑凯 辽宁鞍山三十五中三年三班

(注：请应答者与求贤者直接联系！)

包 打 听

1. 长时间玩游戏后常感眼睛疲劳、肩膀僵直，有什么预防方法吗？

上海 季方



最好的方法是不要长时间连续玩。如果实在要这样，请尽量远离电视屏幕，尽量加强周围灯光的照

明度。另外也可试用隔离紫外线的东西看看。

2. 怎样才能成为《电子游戏软件》的作者？　　北京　索不富

说实在的，编辑部每天都收到不少来稿，而最终被采用的不多。由于游戏方面文章的撰写不仅要求作者精通游戏、有好的文笔，也有一定的规范和格式。如果你在动手写作之前，先和编辑部取得联系，征求我们的意见后再去写，被采用的可能性就大一些，这样，既可避免内容重复，又能了解这类文章的要求。久而久之，就有可能成为本刊一名熟练的作者了。事实上，目前有几名作者正是这样做的。

3. 有没有能帮助游戏者自己制作游戏的软件或工具？

甘肃　王海音

从海外报道得知，在任天堂上已发行了几个制作游戏的软件，如可以作BGM（背景音乐）、射击游戏的“描绘卫门”，可以自行设计3D迷宫并自行配置敌人位置的“迷宫组曲”等。目前，在超任上似乎还没有类似的软件出现。

4. 怎样才能把游戏进行过程录下来？　　江西　姚林仁

在超任和电视之间连接一台可录相的录相机，录相机上的IN端口与超任连接，OUT端口和电视相连。

5. 是否有一种专门拍摄游戏画面的照相设备？　四川　东方雄

国外最近有一种家庭用的照片显影机问世，如果把它和超任的视频端子相连接，就可以捕捉游戏的照片了。国内还未见到这种设备。

6. 为什么杂志上很少出现一些动作游戏的完全攻略？

长沙　刘亦雄

因为诸如此类的游戏，全凭技巧的熟练，并与本身的反应相关。所以，即使我们刊出了完全攻略，你技巧不纯熟，还是过不了关。因此，你还得自己练一练，才能增长自身的功夫。

龙哥热线



Q　①有没有能使超任磁碟在PC机上运行或在超任上运行PC电脑游戏的操作系统？②超任磁碟能否在“可录制游戏卡LIT”运行。

上海　黄潮谊　湘潭　金旭峰

A　①目前没有。②LIT中迄今尚未出现SFC的版本。

Q　①普通MD手柄与专用手柄有何区别？②是否所有的MD对战游戏都必须用专用的手柄？　山东　李启田

A　①专用手柄即六键PAD，②适于《街霸Ⅱ》，《饿狼Ⅱ》、《真人快打》、《武士道》。不过，用三键手柄也可。

Q　①《格斗三人组Ⅲ》中第五局和第二局如何玩？②MD对战节目哪个最好？　四川　王巍

A　①见本刊“秘技天地”及攻略文章。②《超级街霸Ⅱ》(40 M)。

Q　①《亚生命战争》如何进入七、八关？②世嘉在MD上有没有《银河风暴》那样的节目？　北京　孟宪翔

A　①调节难度，EASY只有六关。②没有，因为该节目用了KONAMI的独特技术。但值得推荐的如《雷鸟Ⅳ》、《Ⅴ5（碎烈暴风）》均系佳作。

Q　FC《霸王大陆》超量征兵秘技使用后会引起很多反常，为何？北京　刘关张

A　该秘技本身即钻程序的漏洞而成功。因此，影响程序正常运行是有可能的。

Q　MD的光明Ⅰ代中，第六关入口，第一关光之道如何打开？绳索何处找到？　上海　王骏

A　在地下四层中每个光道后的石像都拿到手，第一层光道自会打开。绳索在第六层或第七层中打死某个怪物之后得到。

Q　①《三国志——赤壁之战》(FC)内容和《三国志Ⅱ》相比有何特点？②能否介绍一下《荆轲新传》！山东　李骏

A　①《三国志Ⅱ》是盘由NAMCO制作的SLG（仿真类）精品，而《赤壁之战》是ACT（动作）类型，极粗糙。无法相比。②《荆轲新传》是是台湾制作的中文RPG，其水准与《太空战士》、《勇者》相比自是远远不及，但由于汉字显示，较受玩家青睐。

Q　超任的《乱马》和《龙珠》共出了多少？都是什么类型？　王津黄琨

A　《乱马1/2》和《龙珠Z》在超任上均出了四作，而且均为一个RPG，三个对战ACT。

Q　ACT、RPG、SLG、3D……等英文缩写是什么意思？　四川　胡涛

A　ACT（动作）、RPG（角色扮演）、SLG（战略模拟）、STG（射击）、SPG（体育）、ADV（冒险）、PUZ（智力）、3D（三维视角）、A·RPG（动作类RPG）、S·RPG（战略RPG）。

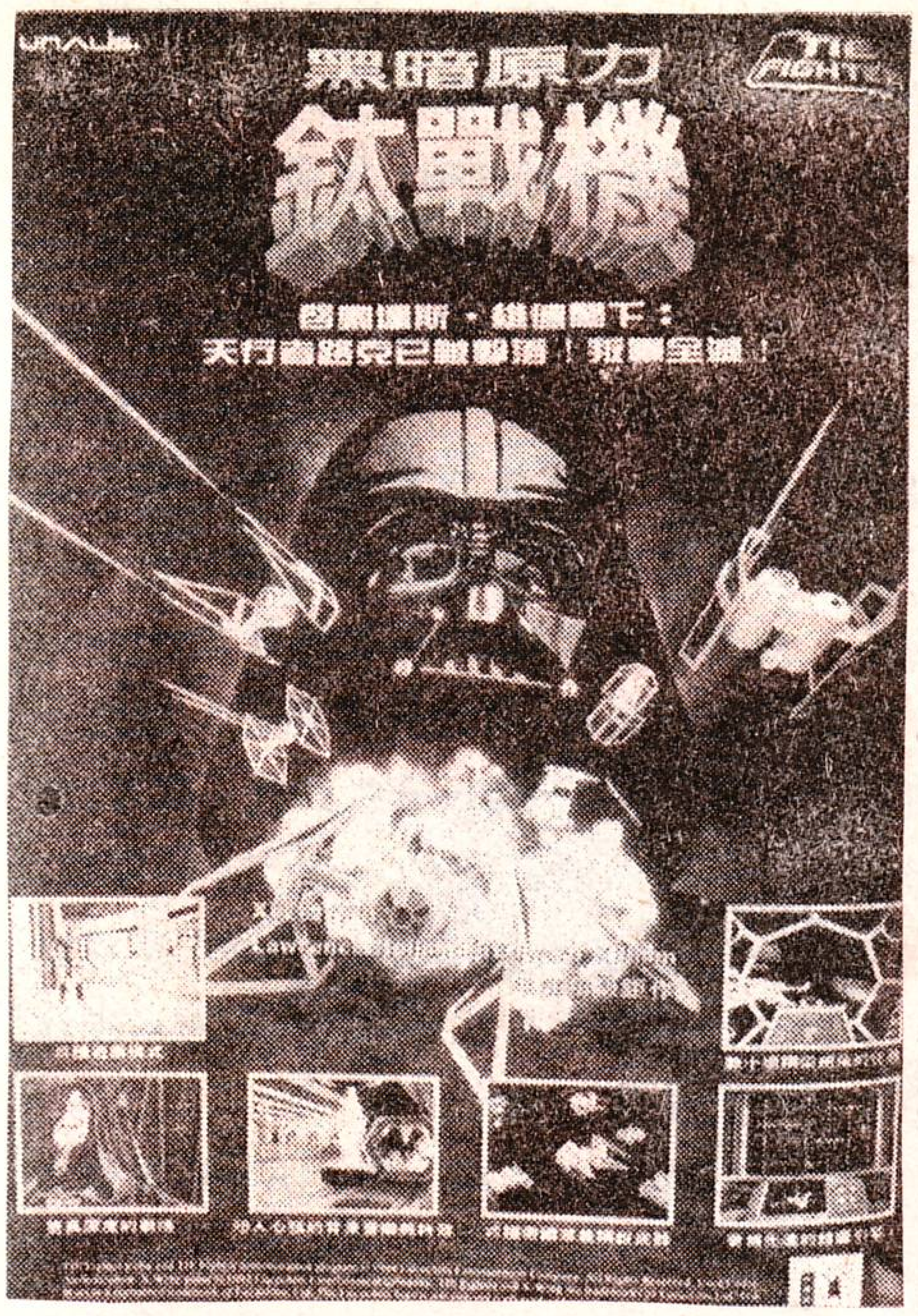
Q　GAME GEAR是几位元主机？有哪些主要软件？

沈阳　一读者

A　GG是彩色显示的8位主机。软件很多，著名的有SONIC、斩、超级忍、米老鼠和唐老鸭等。

Q　美日版超任有何区别？卡带能否通用？　四川　范学舟

（下转第34页）



94 年 PC—GAME 一瞥

文/雪 鹰

1994 年，真可谓是 PC—GAME 精彩纷呈的一年，GAME 制作的三大板块：欧美、日本、台湾纷纷推出众多优秀作品，一时间让玩家眼大肚小，手足无措。下面我们对九四年度的电脑游戏做一简单的回顾，介绍一下其中的部分超优秀作品。

一、RPG 篇

PC—GAME 中 RPG 一直占有重要地位，笔者便先拿它来“开刀”。年初台湾大宇资讯出品了一个以中国古代为背景的游戏——《轩辕剑Ⅱ》，该游戏以其独特的中国风情而大受欢迎，鉴于此游戏流传极广，已为大家所熟悉，故笔者不再多言，年中大宇再接再励，又推出一部浓厚中国风味的游戏——《妖魔道》：安定的小镇被妖魔们包围，烈火中一位羽人族的侠士守护着一对母子杀出重围，为了救生命垂危的母亲，主角与羽人族的侠士一起出发寻找解毒药……《轩 Ⅱ》更胜一筹，但整体表现却不及前作。

说到界面逼真生动、故事情节曲折入胜以及高超的程序编制，当首推美国 Origin 出品的《创世纪》系列。《创世纪 Ⅷ——异教徒》与《地下创世纪 Ⅱ 一次元之旅》均为本年度佳作，经典的不能再经典了！（相信已广为人知，不便再卖弄了。）软体世界也有佳作，《魔眼封印》便是其中之一。它的片头做的相当棒！（一段人语很逼真，没有声霸卡的朋友们又多了一份遗憾！）其故事内容是改自日本漫画家高田裕三的名作《3×3 EYES》。主角一反大多数 RPG 中的侠士派，只是个做着征服世界的白日梦、油嘴滑舌、狂妄自大的小混混。整个游戏采用了自然场景：云影飘过、惊涛拍岸、刮风下雨、白天黑夜……就连音乐也是若有若无的。（也算是一大特色吧！）另一种特色便是软体世界所固有的一游戏难度不低！要想玩完，得花不少功夫。

现 GAME 天下均一分为二：一是欧美仿真的现实派，另一则是日本漫画的唯美派，在谜般的亚特兰大陆正遭到千年浩劫，英勇的太阳之子与可爱的精灵，将如何解放自己的国家？如何解救八女神得到狐猸大法？如何抱得美人归？一切你都将在天堂鸟资讯出品的“八女神物语”中找到答案。鲜艳亮丽的色彩、美丽动人的造型、精彩生动的大幅动画，唯美派的朋友们，此游戏不可不玩哟！说到美工绘图，笔者对于今年下半年由微波软体与美国 Megatech 同步上市的日本 PC—9801 的经典游戏《龙骑士Ⅲ》佩服得五体投地，其惊人的美工配色效果和漫画卡通式的绝美造型，真旷世绝作也。该游戏现今港台地区也只有 CD 版，磁片版发行期还未定，但因容量太大，磁片版肯定会删去部分情节。

今年 RPG 节目“缤纷泛滥”，值得一玩的还有 SSI 的《浩劫残阳》、软体世界的《倚天屠龙记》、《鹿鼎记之皇城争霸》、精讯资讯的《圣兽传说》、《邪神大地》、天堂鸟的《冥界幻姬》等等，在此不可能一一介绍，请朋友们按自己的口味来选择。

二、战略篇

今年上半年，战略游戏最红的无疑是汉堂的《炎龙骑士团——邪神之封印》与《极道枭雄》，可惜，好日子不长，到了下半年，软体世界推出战略巨作《决战》，其中包括了北韩战争、越南战争、以阿之战等等发生于未来，高科技尖端武器称霸的世界，其画面亦相当的写实逼真，令好战分子们又可大肆侵略了！另一方面，超强的天使帝国又回来啦！当《天使帝国》还在台湾几大排行榜的二十名左右徘徊时，它的后援军又浓装登场！就像轩辕剑Ⅰ、Ⅱ代之间的差别，《天使帝国 Ⅱ》与其前作真是天壤之别！故事情节更趋繁杂、人物设计更加可爱逗笑、战斗画面采用了双重卷动、有几十种职业可供选择，趣味十足，没有玩严肃题材游戏时的负累，让玩家好好地轻松一下！

华艺国际的《美国恶梦》、《特勤机甲队》、精讯的《高校魔影》都是不错的作品。

三、益智、策略篇

在《富甲天下三国篇》、《求婚 365 日》、《爆笑三国志》等诸多益智、策略游戏中最大红大紫、大出风头的无疑是精讯的《美少女梦工厂 Ⅱ》（中文版）！该游戏于年初推出，却一直高居台湾各大 PC—GAME 杂志排行榜榜首至今！成绩骄人！这一改自日本 PC



的 GAME 如此受欢迎，大概连制作者也始料不及吧？七十五种不同的结局以及出手意料的突发事件，每玩一次《美Ⅱ》就多一份新鲜感，但似乎在画面上比原版的欠缺些。

策略中另一片天空则是由第三波代理，美国 MPS 出品后《X－COM：UFO DEFENDER》(《幽浮》)，该游戏还未发行时就已受众人瞩目，轰动一时。一流的战斗主程式、紧张刺激的战略情节，以及有条不紊的未来布景，构成其经典的地位！据说玩完此游戏大约要六十个小时左右？而且令许多专业人士也好之入谜，其魅力不可抗拒！

四、冒险、动作、模拟篇

今年冒险游戏似乎个个都是精品，让人直看花眼：《凯兰迪亚传奇Ⅱ》、《龙之封印》、《星际迷航记》、《鬼屋魔景 Ⅱ》、《妙狐神探》、《神通妙巫师》，各有各的风格特点，好玩之处只可意会，不能言传。（事实上是节约稿纸、节省时间。）

动作游戏中一直很嚣张的是《DOOM》，3D 立体写真画面，惊心动魄的音乐效果，血肉横飞的暴力镜头，沉闷于现实生活中的朋友们大可借此发泄一下心中的积郁。（或许 DOOM 便因此而畅销吧？）《DOOM Ⅱ》亦在今年下半年发行，比其前作更暴力、更血腥！艾生资讯出品的《摇滚少林系列——七侠五义》是部中国式的 DOOM 作品，算是台湾自己设计的力作之一。设计不俗的还有电脑休闲世界的《美女与野兽》、大新的《光速兔崽子》、精讯的《致命快打》、软体世界的《野兽足球》等。

由《星球大战》的导演卢卡斯组建的 Lucas Arts 出品的改自电影《星球大战》的模拟飞行游戏《X－WING》，凭着其壮观的电影场面、仿真的语言音效、系统的培训方式而受 Star War 迷的青睐。继《X－WING》后，Lucas Arts 又出续集《TIE－FIGHTER》。这次可不是路克率领义军攻打死星，而是让你宣誓效忠帝国大帝及维德勋爵，驾驶帝国先进的钛战机去歼灭叛军，体验黑暗的力量，反串一下的感觉还真不错！软体世界的《太平洋战将》、第三波的《舰队防御者》、台晶的《世纪大空战》、电脑休闲世界的《模拟城市 2000》皆属推荐作品。

玩过《COMMANCHE》(超级卡曼其)的朋友一定对 NOVA LOGIC 公司不会陌生。其获专利的 VOXEL SPACE 技术让人临场感十足。该公司用此技术又开发出了一套模拟坦克驾驶游戏《钢铁雄狮》，玩家将有幸驾驶美、前苏联两国的王牌坦克去完成数十项令人热血沸腾的任务。

后　记

现在的游戏越来越让人受不了，对硬件的要求越来越高：要有 4M 内存或更高、最好是 486－DX66 以上。这种苦头笔者早已尝过——《创世纪 Ⅷ》在笔者的 486－DLC33 上居然大放慢动作，圣者走一步停一步！简直让人发疯！这还算好的呐！笔者见过一名曰《宇宙前哨 OUTPOST》的游戏，其要求如下：486－DX33 或更快的 IBM PC 相容电脑一台、8MB 主记忆体(RAM)或更多、ET4000VL－BVS 或更快的视窗加速卡、符合 MPU－401 规格之音源器、经得起频繁 Swapping 之高速硬碟，诸位有何感想？照此下去，逼得你不得不升级换代。此外，磁片版的领地正受 CD－ROM 的侵袭。高画质、大容量的 CD－ROM 游戏以其不可替代的优势，必然成为未来软件的主体。

在此还想补一句，GAME 发烧友们，不配张声霸卡是很伤心的一件事。现在的游戏音乐、音效做得拳拳到肉、掌掌生风、惊悚的声音突然冒出、标准又生动的语音、优美动听风格独特的音乐让你一饱耳福。没有声音的游戏就象是没有放调味品的小菜，再怎么好也是淡而无味。

好啦！再扯下去可就没底了，还是少说废话，多干实事，抓紧时间玩游戏吧！

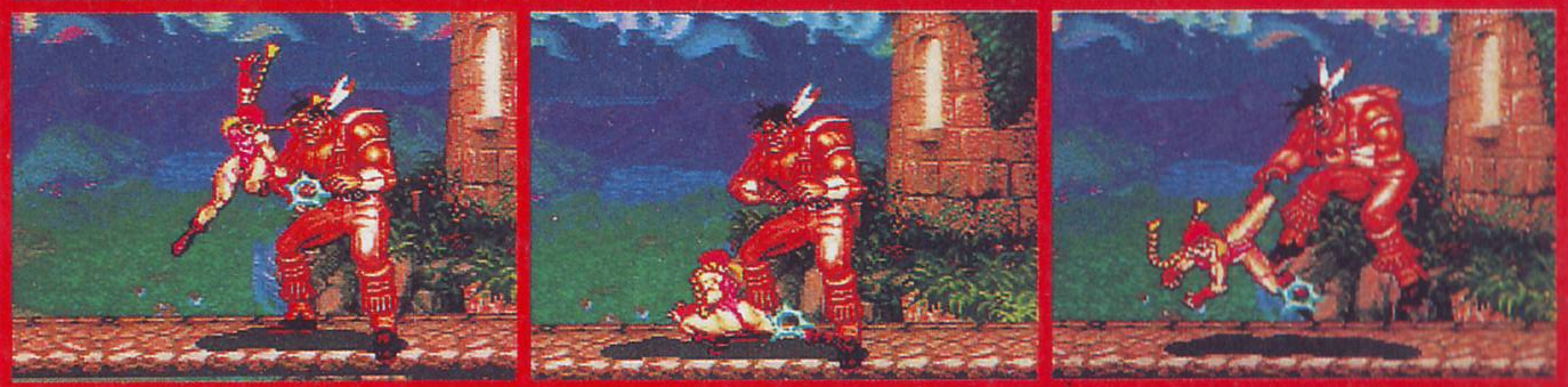




STUDIO
FOUR MEN
红花会密令
音乐开关
音效开关
存储进度
取出进度
FOUR MEN
据说红花会是一个很神秘的组织。
终于盼到大陆自己的PC GAME了!
● 第一部国产RPG节目
● 同名Q版漫画改编
时间: 风雨子夜
地点: 教务楼漆黑的走廊
人物: FOUR MEN
事件: 发现一张······
结果: ?
大陆面包上市了
國産游戲登場了
COMING SOON
游戏名称: FOUR MEN之红花会密令
类型: RPG
制作: Y. Y. STUDIO
机种: IBM PC

まずは中パンチの跳び込みから中足払い、キャンセルスパイラルアローという基本的な3段攻撃を紹介。難易度が低目のわりには攻撃力もそこそこあるし、キャミィを使う上でのたしなみとでも考えるといいかな? 中パンチでの跳び込みはかなり強力で反撃されにくいので、チャンスがあったらバシバシ跳び込んでいこう。ただし低目に当てることを忘れないように。

簡単だけど効果バツグン! マスターせよ



破壊力抜群 応用もきく 連続技

かなり破壊力のある連続技。しかもラストがスパイラルアローなので、相手も転んでいいことずくめ。強パンチのタイミングをしっかりマスターしよう。





HYPER COMBINATION!

常に連続技を頭におきながら戦おう

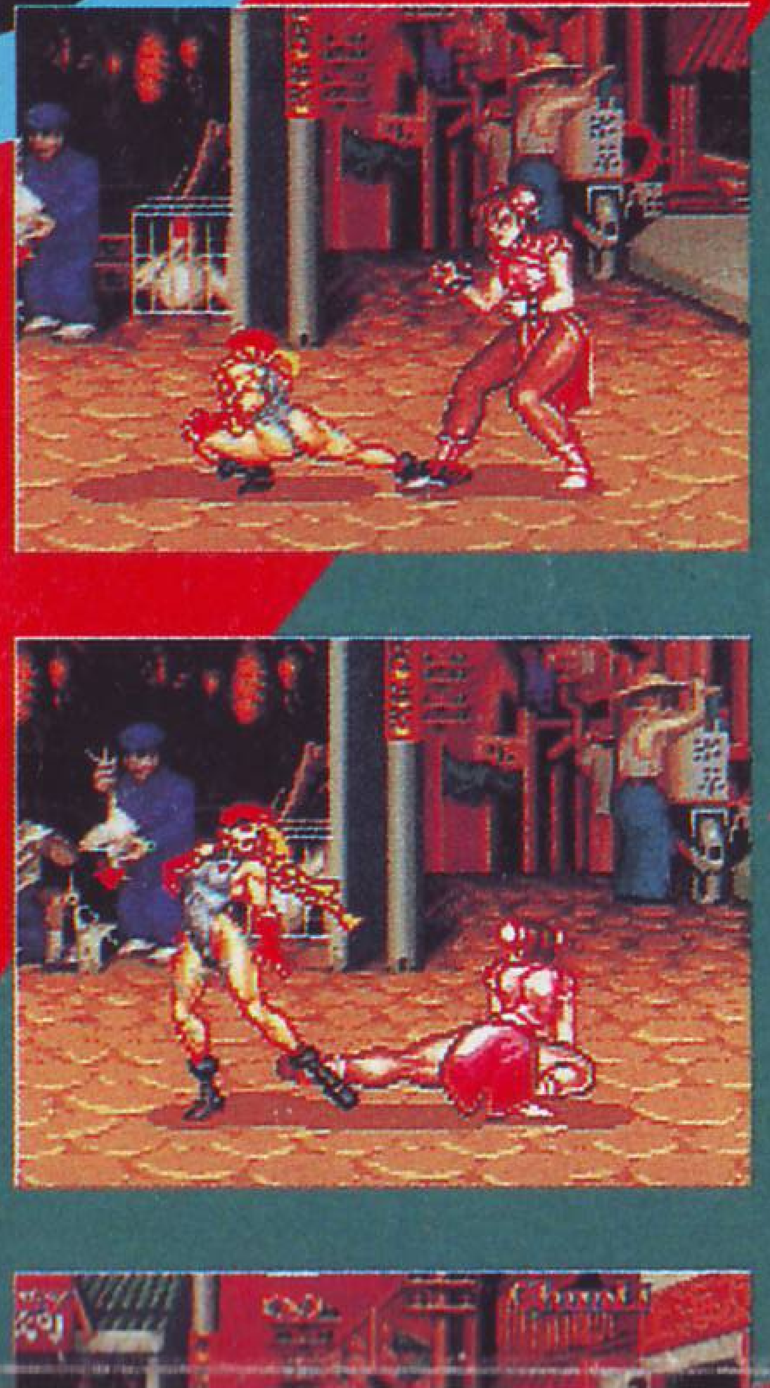


➡キャミィの攻撃力は高目なので、連続技を決めれば相手のダメージはかなり深刻。相手のスキを見逃すなー

➡遠距離、近距離ともに立ち強パンチからはスパイラルアローがつながる。中足払いにもつなげられるぞ。

➡相手の背中を狙うなら強パンチがやりやすい。前からいくなら中パンチと弱パンチをうまく使い分けよう。

足払い戦が基本的な戦い方にな



➡出るのが早く使いやすい中足払い。ところが春麗の中足払いのほうが一枚上手だということをお忘れなく。

➡わずかではあるけれど春麗のほうがリーチがある。春麗に限らず、相手とのリーチの差はマスターしよう。

➡攻…手に…う。…ン…



SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers



CAMMY 記憶との徹底交戦

CAMMY'S BASIC COMMAND

足払いを活かして闘え

みかけによらずキャミィの技は破壊力があるのだ。単独で使っても使い勝手のいい技が多い。



キャノンスパイク
→↓↘＋キック

連続技にも使えるし、対空攻撃としてもトップクラス。リュウやケンの昇龍拳とよく似ている技。

スパイラルアロー
↓↘→＋キック

連続技の要になる技。単体で考えても攻撃力はあるし、出るのも早いので、効果的に使おう。

アクセルスピンナックル
←↙↓↘→＋パンチ

出始めは飛び道具も抜けられるけどスキが大きいのが難点。足元も弱いというのがちょっと苦しいかも。

トゥーバズソー
しゃがみ中キック

対人、対COMに限らず有効な技。基本的には牽制に使うことが多いけど、連続技の要素としても重要。

トゥースマッシュ
立ち中キック（遠）

破壊力はそれほど望めないが、出るのが早いので牽制技として十分に役に立ってくれるだろう。

アームブレード
斜めジャンプ中中パンチ

スライディングにも負けないし、はっきりいってかなり強い。ほかの技も適度に混ぜて使っていこう。

相手を転ばせたら狙ってみるのも面白い

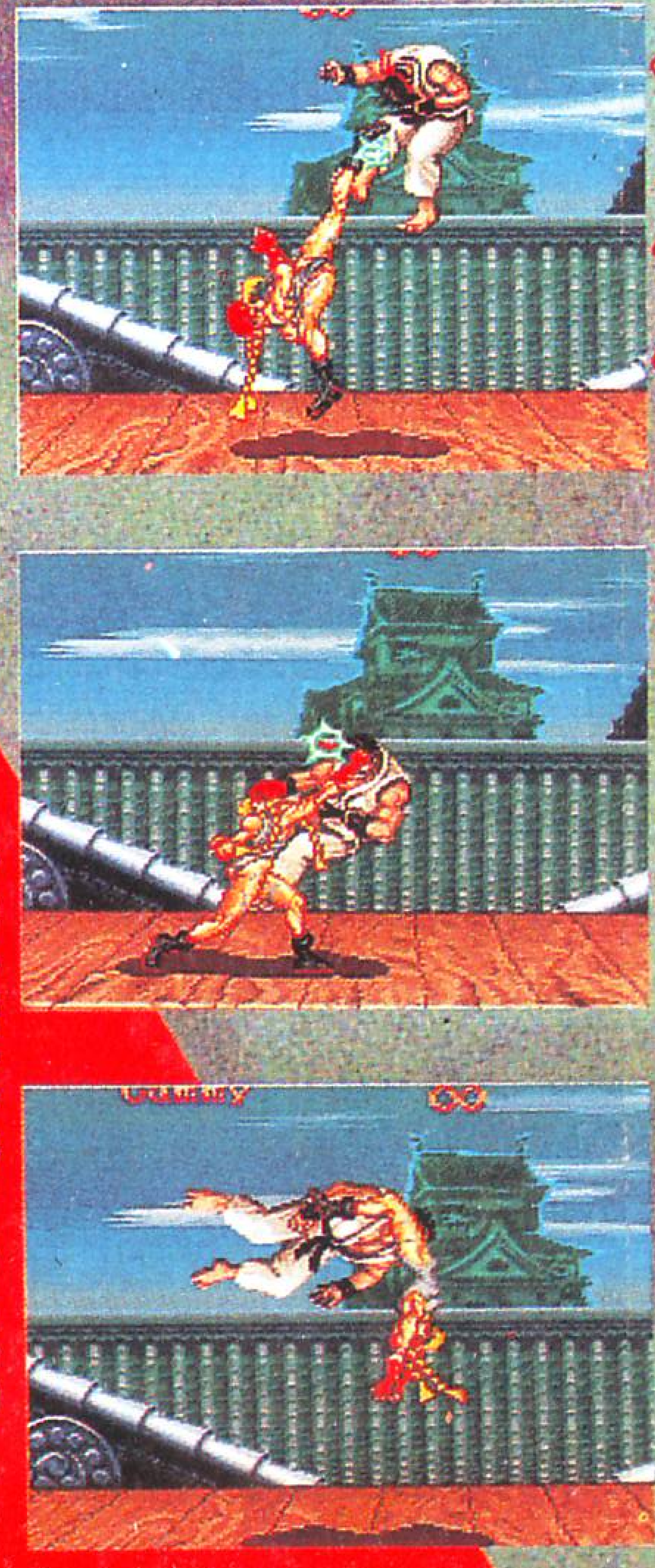
有効3段

中足払い×2→スパイラルアロー。相手の起き上がりに重ねなきゃならない、タイミングがシビア、リバーサルが恐い……など、危険もかなり高いけれど、こんな連続技もあったりする。とにかく1発目の中足払いのタイミングが厳しいので、何度もトライしないと成功しないかも。しかし、成功すればかなりのダメージを与えられるので狙ってみる価値は十分にあるぞ。



SUPER TECHNIQUE!

対空攻撃は格闘ゲームの基本でしょ？



➡対空の基本はキャノンスパイク。出始めは無敵だし、キャミィの対空技の中ではもっとも信頼性があるといえる。

➡しゃがみ強パンチもかなり上方向に強い。とっさにキャノンスパイクを出すのが苦手なら頼っていこう。

➡相手が甘い跳び込みをしてくるようだったら、空中投げのエジキにしてしまおう。まあ、間合いによるけどね。

遠距離での闘いは少々不利になるかな？

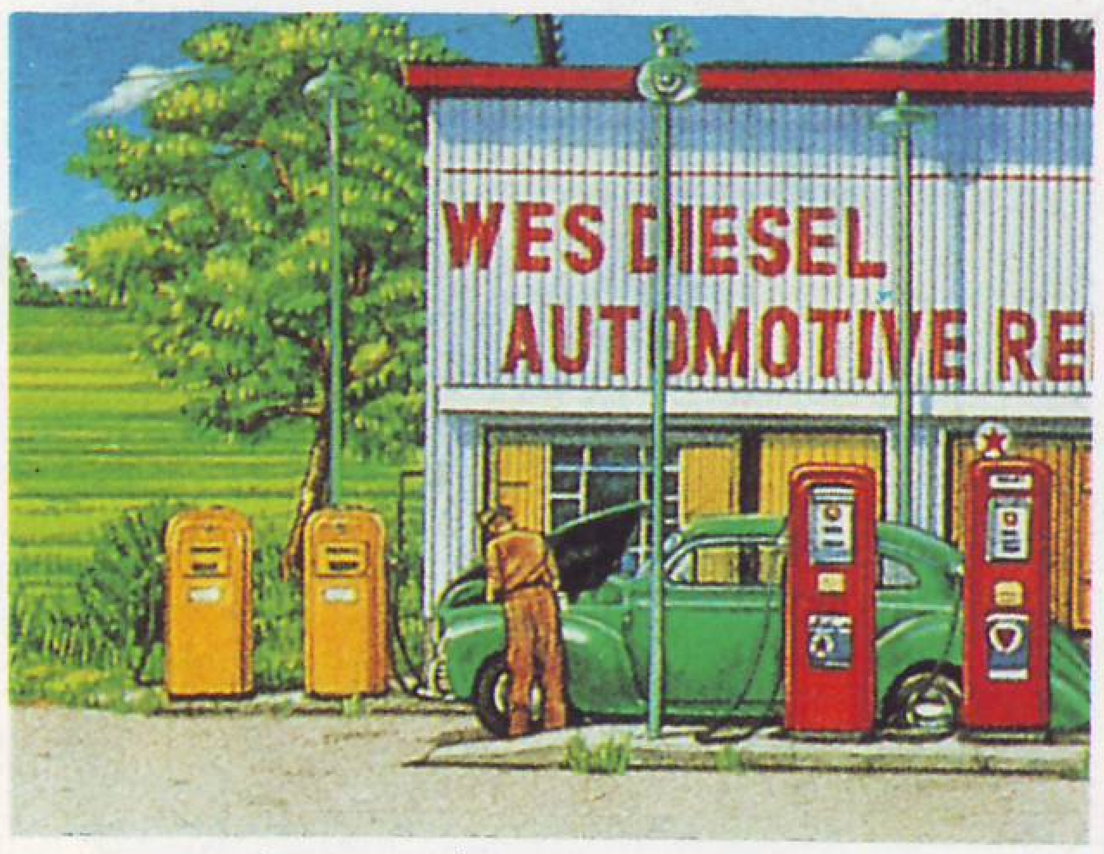


⬅飛び道具を連射されるとかなりキツイ。相手の意表をついてアクセルスピンで抜けるってのも効果的だぞ。

⬅中距離くらいならチョコチョコ動いていきなりスパイラルアローを出すのもグッド。相手にとってはかなりイヤ。

⬅中キックで牽制しつつ跳び込む。遠いときには強キック、といったように間合いによって技を変えていこう。

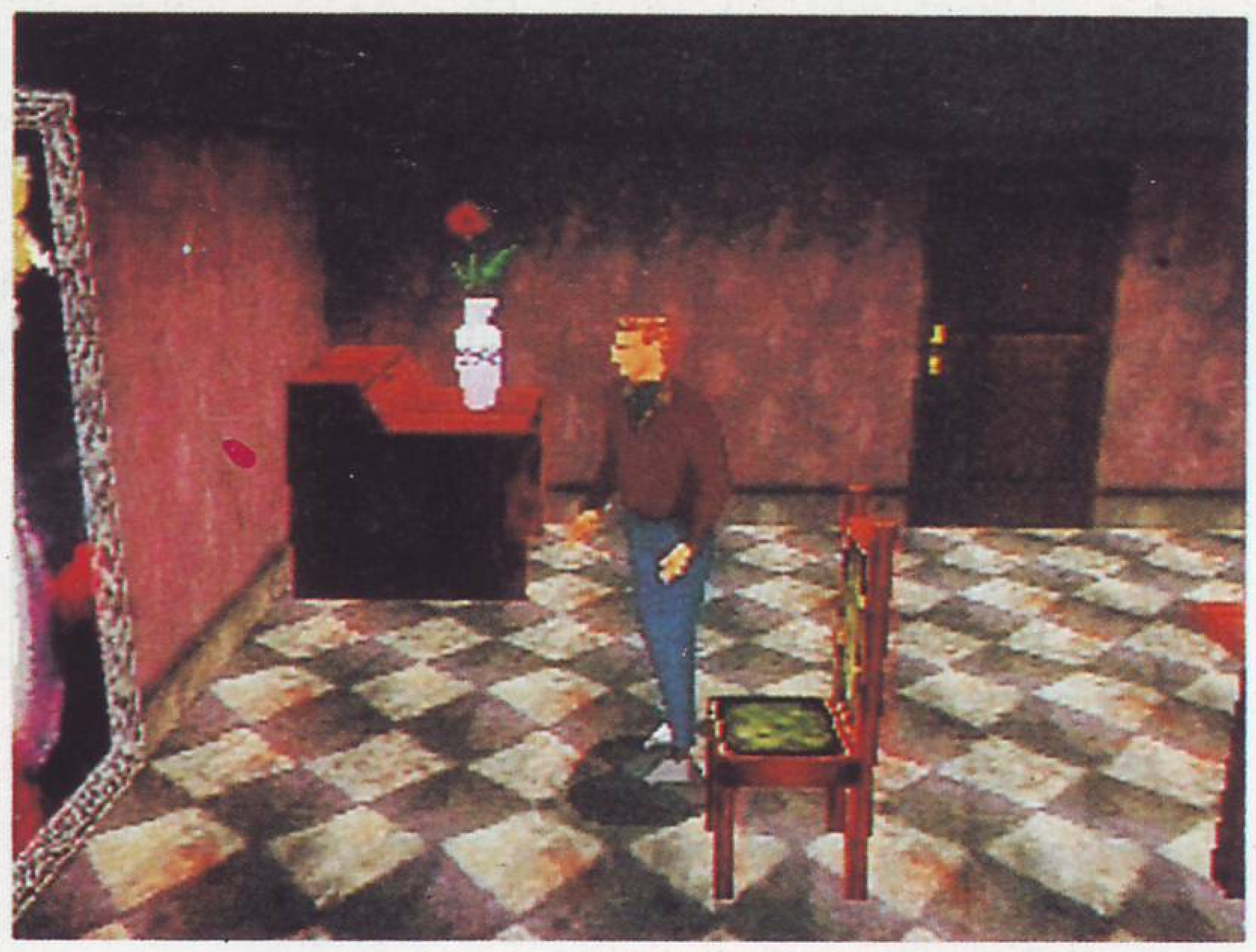
3DO 游戏欣赏







超越时空的信







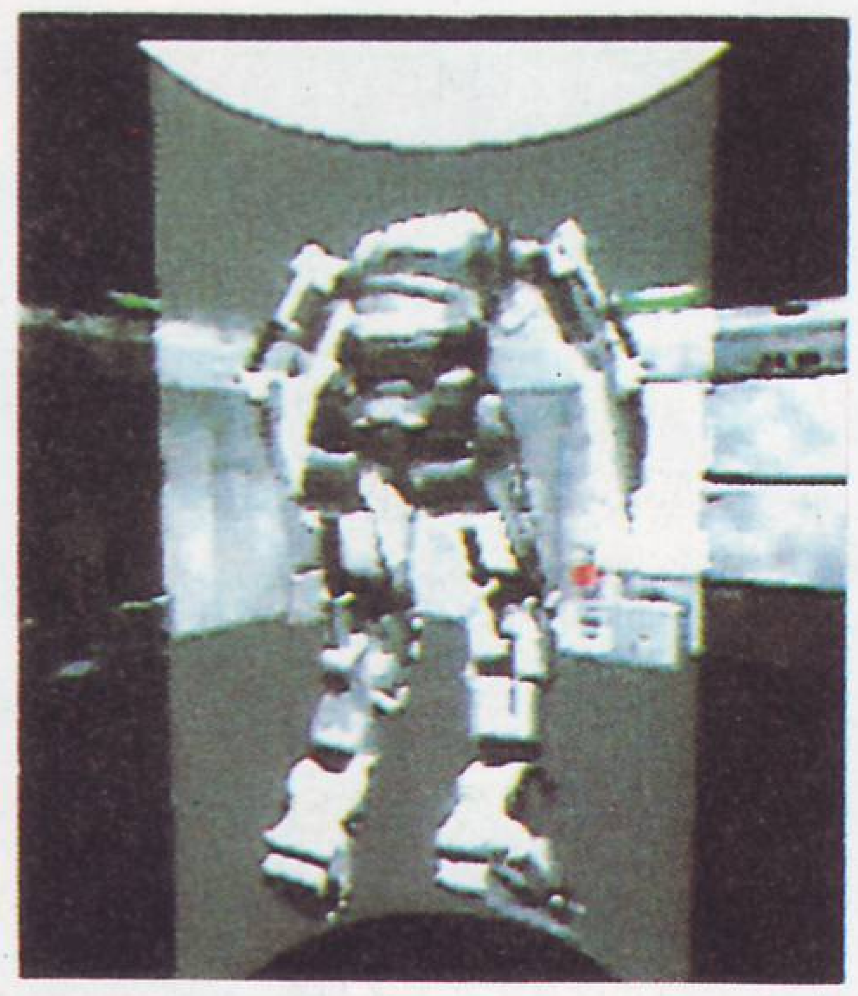
豪扎博士

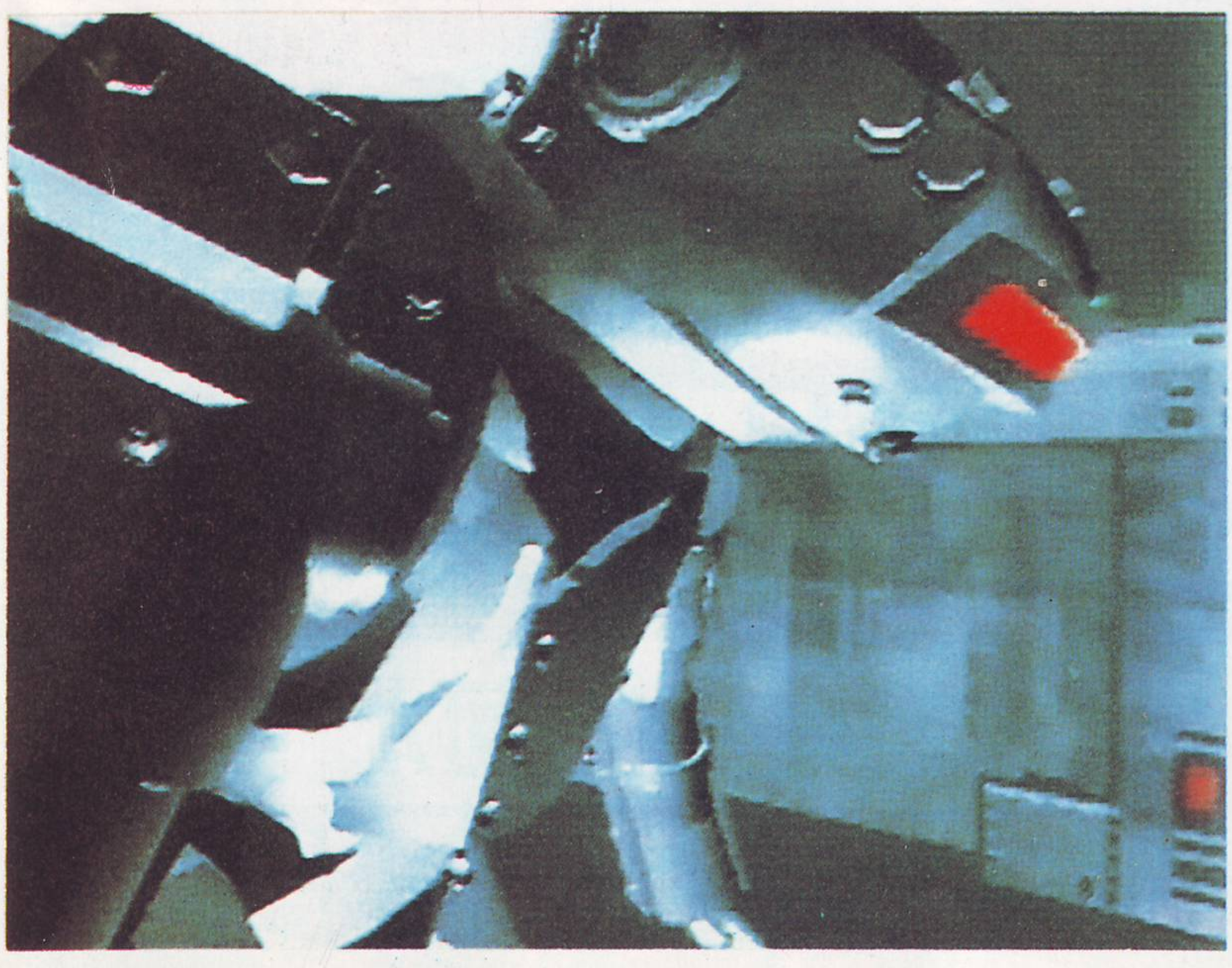






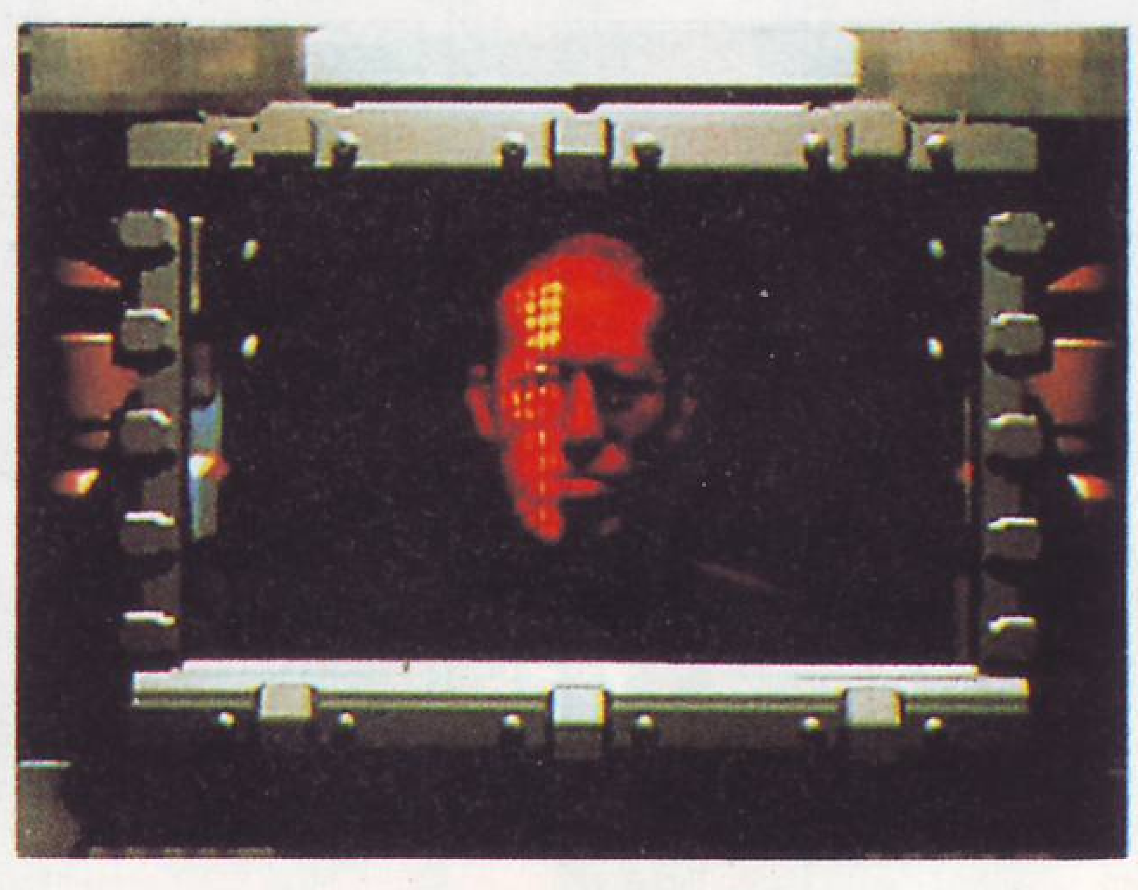
寺泽武一之武







铁人



游戏新闻眼

游戏新闻眼 游戏新闻眼

FC （任天堂红白机）

最近全国范围内的FC市出现了许多装帧精美的原装卡带，其中以KOEI(光荣)公司的《大航海时代》、《水浒传》这两个经典SLG为主，黑色塑料盒外包装，内有详细日文说明书及该节目中的音乐CD盘，价格各地也相差甚多。

另外，还有《皇室血裔》、《魔云传奇 Ⅱ》、《大富翁》等原装卡带。这些节目大都是老节目，但在国内尚属首见。这么多原装卡带推向市场还是第一次。估计是某公司专为较高层次电玩迷而备，若销路看好，相信还会有高品质原装节目推出的。

IBM PC （个人电脑）

《软体世界》于十一月推出的《鹿鼎记之皇城争霸》容量约26MB，需386以上电脑，支持声霸卡及ADLIB卡。虽然游戏是纯正的日式RPG，但其中加入了许多特殊效果与笑料，令RPG老手耳目一新。

由NOVA LOGIC制作、松岗代理的《钢铁雄狮》令许多战争狂人再次发狂，光碟版约47MB(可移入硬盘，用ARJ压缩后约需32张5″盘)。玩此游戏需386以上，4M内存，游戏中有数十项艰巨任务与大量精彩的高解析三维动画在等待您。

另外，《八女神物语》(天堂鸟，RPG，26MB，4M)、《雷电传说》(宏基，STG，2MB，4M)、《特勤机甲队》(华艺，SLG，4MB)都属佳作。

推荐

FC机：《大航海时代》、《魔云传奇 Ⅱ》。MD机：《太阁立志传》、《丛林历险记》、《冒险森林》。SFC机：《三国志 Ⅳ》、《J计划》、《钢忍》。

ARC （街 机）

《民国教育委员会 Ⅱ》已经在上海等地出现，不过这类问答型的游戏已不象当初那样吸引游戏者了。

另据鞍山一玩友称，当地一家游戏厅为了使游戏机长寿公然挂出牌子，上书“禁止摇杆，违者罚款”。人们不禁要问：这是游戏厅还是展览厅呢？

闲 话

大家是否还记得任天堂公司在大陆投资设厂生产GAME BOY及其他产品的事，现在该公司已在少数城市试销GAME BOY，估计售价为500元左右，同时会有十几款游戏同GAME BOY主机一起发售。

大陆电玩产品的速度已经能够与海外基本同步。日本次世代主机SATURN于12月底已在大陆一些大城市出现，但售价很贵，从5000元到7000不等，这与合理价格还相差甚远。等到次世代机在大陆市场内全部出现时，相信会有一场价格大战，买哪一种主机好则一定要看软件支持力了。 （本期新闻结止于12月31日）

责任编辑：邱兆龙

上市新节目介绍表

节目名称	机种	介绍	平均价格(元)
大航海时代	FC	KOEI在91年3月推出的经典SLG，而且以5M的大容量在任天堂8位机上制作，可谓大容量了。	195(原装)
水浒传	FC	KOEI在90年6月以3M容量推出的SLG，游戏目的并不是统一而是打倒高俅，所以方法是多种多样的。	185(原装)
皇室血裔	FC	日文名称为“ロイヤルブラッド”，KOEI的著名SLG游戏。	185(原装)
大富翁	FC	日文名称为“トップ・マネジメント”，直译应为最高的经营管理者，又被人乱译了。	160(原装)
魔云传奇Ⅱ	FC	日文名称为“レッドアリーマー”。	140(原装)
魔强统一战	MD	TREASURE以24M容量制作，可选择包括仙水在内的十一名战士进行角斗，并可在配置分插后进行四人对战，符合原作气氛。	230

太阁立志传	MD	KOEI 以 12M 容量推出的惟日本战国时代伟大军事家秀吉为主角的育成型 SLG。	400(原装)
超人 Ⅱ	MD	SUN SOFT 以 16M 容量制作,虽然游戏有五位主角,但出场方式十分特殊。	150

热销节目价格表

节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌
赛尔达传说	FC	200	→	饿狼传说 Ⅱ	MD	150	↓
勇者斗恶龙 Ⅱ	FC	160	→	超级街霸 Ⅱ	MD	280	↓
荆轲新传	FC	170	→	梦幻之星 Ⅳ	MD	350(原)	↓
太空战士	FC	190	→	米格 29	MD	150	→
丛林历险记	MD	160	→	魂斗罗	MD	110	↓

(上接第 30 页)

A 美日版 SFC 主机外型差别很明显,因插口稍有不同,所以日版卡带无法连接美版主机。但改动美版机十分方便,可以在购机时请销售商帮忙。

Q 能否介绍一下"32×"卡? 上海 滕峰

A 32×是一种可以运行 32 位元软件的装置,只对应其专用卡带,且必须与 MD 相连接。

Q MD Ⅰ型机是否可用 32×卡? 长春 张智利

A 原装机应该没有问题。

Q ①MD 和 SATURN 在性能上有什么不同?②《超级忍》Ⅱ & Ⅲ为何一样?③《海豚历险 Ⅱ》的攻略能否介绍? 北京 青人

A ①SATURN 是 32 位机,MD 是 16 位机。②二者分别是日版和美版的名称。③攻略已刊出。

Q GAMATE 是什么主机?与 GG 和 GB 相比怎样? 上海 沈磊

A GAMATE 是台湾产的掌机,其软件和硬件质量也算不错,但比 GG 和 GB 仍稍逊一筹。

Q SFC 的美版手柄比日版手柄为何多出几个键? 重庆 李鲜

A SFC 的正宗美日版手柄是完全相同的,只有颜色不同,你说的也许是改装带加速开关的手柄。

Q 博士Ⅲ和霸王碟机哪种好?其它的呢? 广东 田橙 梅山 李炜

A 从性能讲碟机没有一种十分完美,博士Ⅲ相对而言是较合格的。

Q ①国产十六位机或组装机与原装机区别大不大?②次世代多数是 CD 机,CD 盘是否通用? 北京 燕飞 河南 刘文生

A ①国产主机多数质量不过关。②不通用。

Q ①SLG 或 RPG 的后备电池能用多久?②《龙珠 Z Ⅲ》过第一关的方法?③博士Ⅳ与Ⅲ代的主要区别? 西安 杨钊

A ①在下有一盘原装 SLG 迄今已三年记忆仍正常。②攻略已登出。③你说的是不是Ⅵ代?Ⅵ代的最大内存是 128M,Ⅲ代仅 32M。

Q 金手指的作用是什么? 营口 张志国 吴伟

A 金手指能对程式进行修改,达到使主角不死及透明或大量金钱、MP 的目的,一般通过专用机器输入,也有成品的金手指卡及密码宝等等。

Q 《三国志 Ⅳ》都有什么版本? 北京 曹伯东 吉林 陈夏

A 目前为止在个人电脑、3DO 和 SFC 上推出。

Q ①《光明Ⅰ代》中共有几位同伴?②记忆如何存储? 北京 王兵

A ①共三名。②要找到并于该处使用记忆之玉。

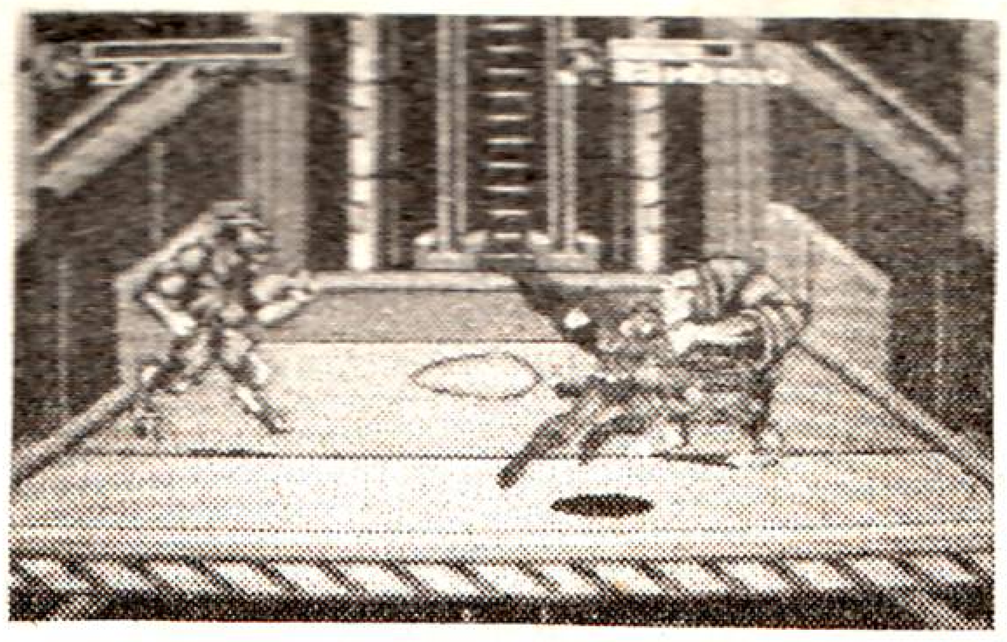
Q 光明系列共有几作? 太原 赵志强 上海 毛峰 湖北 李纪

A ①光明与黑暗。②SHINNING FORCE · 众神遗产。③皇帝的财宝。④SHINNING FORCE Ⅱ 古代封印。其中①是 3D 型 RPG,②④是 S · RPG,③是 A · RPG。

电玩大排档

MD 超人二代 SUPERMAN 2

厂商 SUN SOFT 类型 ACT 容量 16M



◀超人与地狱一族战斗

克拉克·肯特这名字大家应该也熟悉吧，这就是美国人心目中的英雄超人的“俗家”姓名。在欧美超人可是红得发紫的人物，在东方却没有这么高的地位，还有象鸟山明先生那样专拿超人“开涮”的，象超人不肯义不容辞地为企鹅村买手纸啦，背后逞英雄啦……哈哈，有意思。

这部游戏由 SUN SOFT OF AME RICA(美国太阳电子)公司制作，情节策化由 BLIZZARD 担任，其内容中并不止超人一个人具有强大的能量，而还有其他四位似乎也是氪行星人。西伯格，野心家，一半是肉体，一半是机器，靠氪来维持能量。埃迪凯特，在一处孤独的要塞中成长，是氪星最后的生命，是超人的再生。超级少年，是卡德摩斯计划中利用试管及超人的遗传密码培养出来的无性别少年。斯蒂尔，以前，是一位西方科学家，曾计划制作一种超级武器，后来变成一名钢铁战士，手执大锤，所向无敌。

这个游戏虽说有五名主角，但与其他不同的是不可以任意选择来进行攻关，而是根据情节发展，游戏自动会更换主角。大致内容是超人所在的大都市又遭破坏，他当然挺身而出，而不敌被击倒了。他倒下后有四名很象超人的战士想承担超人的责任，保卫大都市，但敌友不清，在除暴过程逐渐分清敌友，并且被当作能源使用的超人也逃脱魔爪，与超级少年及斯蒂尔一起打败了野心家西伯格，粉碎了他的阴谋。游戏打斗手法简洁明快，抓住敌人后分别配合上下左右及攻击键即可使用不同必杀技，另外还有特殊能量武器攻击，而宝物则藏在墙壁内，须掷人砸破墙壁才可以得到，可谓新颖。

吃个话梅变成超人！

MD 冒险森林 RISKY WOODS

厂商 ELECTRONIC ARTS 类型 ACT 容量 8M



▲虽然有骷髅兵，但它兜里会有钱的

一看题目就能够想得出这是一个以冒险奇遇为题材的节目。92 年 ELECTRONIC ARTS 公司便制作出这个节目，无论从内容、色彩及人物造型方面均是一流的，直到 94 年才到大陆，速度是慢了些。

这个节目的主人公——一个欧洲中世纪的小老百姓，到冒险森林中去冒险，除去那些具有正义感的目的——也就是什么除魔驱怪之类的，更重要的是弄点钱花花。可别小看钱这东西在这里的作用，虽说用不着购买道具(早有人给准备好了)，但若是钱太少了身体就不够重了。因为那时候没有钞票，钱都是金属的，而且是很重的金属做的，带在身上会感到沉，这样当你得到护身光圈时，便不会因为身体过轻而被带到空中，摔回出发点，因为总回起点的话，就要 TIME OVER 了(TIME OVER≤GAME OVER)，游戏中除了要收集钱以外，还要在途中取得金轮，有了金轮并送到指定地点后，只有照着金轮所指顺序按十字键(每次都不同)，才能过关，否则只有死。死有何惧，脑袋掉了碗大个疤，噢，钱白挣了太悲惨了。

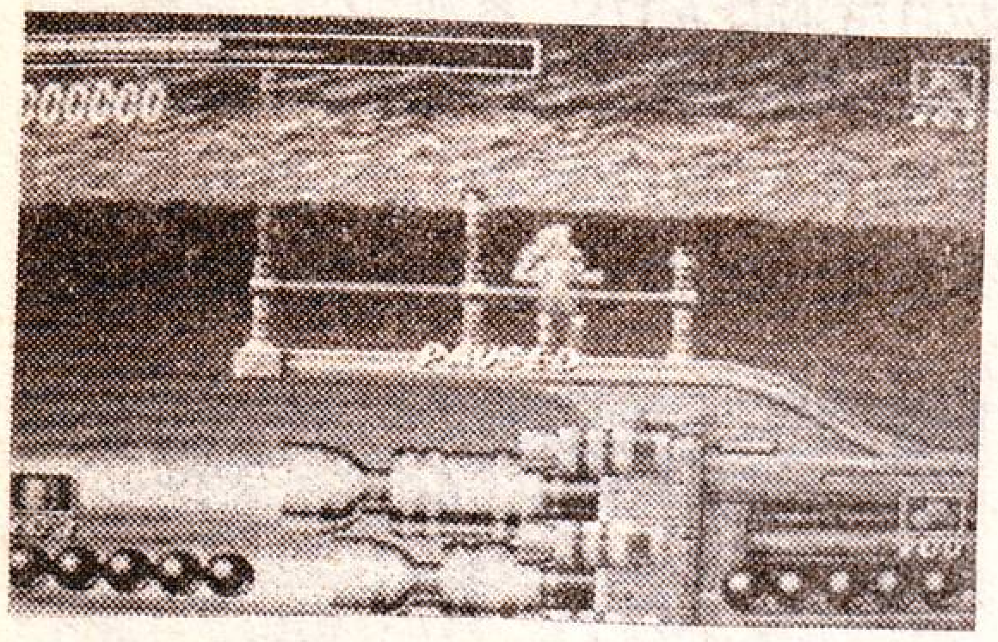
另外，途中还会有沙漏可加时间，果子可加生命，还有各式各样的武器、保护等，任你挑选。这个节目还有一个很独特的设计，就是自动演示程度就随游戏者的游戏水平而变化，你若是高手玩得特棒，演示程度也很棒，你玩得不好，电脑甚至连跳过壕沟都不会，真是很有趣的设计。

为了发财，去冒险吧！

MD

狼孩 WOLFCHILD

厂商 CORE 类型 ACT 容量 8M



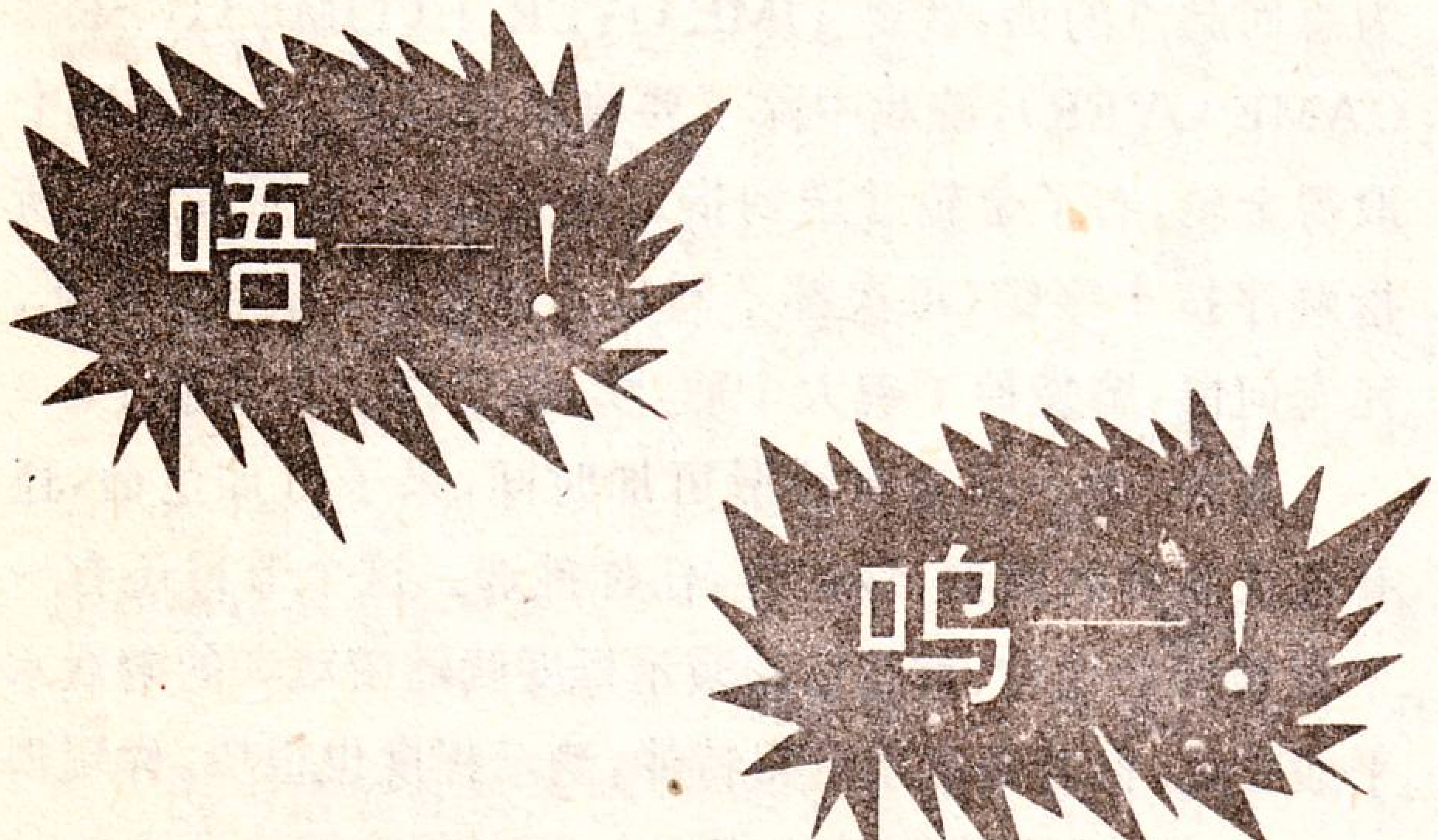
▲ 有一艘巨大的飞船侵入狼孩的家园

浩瀚的大海中有一座荒岛，岛的主人是一名被狼抚养成人的男孩。他会种种技能，完全能够适应荒岛的生活。

一天，岛上突然被人占领，一群不知死活的家伙们要占领狼孩的家园，只有跟他们干，才能夺回自己的家园。

与一般的动作游戏一样，这位主人公——狼人可在途中得到许多宝物，加血、加攻击力、加武器自不必提，途中你还要收集英文字母，组成单词以得到意想不到的奖赏。游戏中你需要在你熟悉的家园——荒岛各处打败敌人，类似迷宫，纵横交错，需要小心的是动作机械程度很高的敌人，树林中的带毒植物，以及遍地的荆棘。有时还需注意脚下的树枝，它们会突然断掉，让你多走冤枉路。

这个节目有点象 FC 机上的《人狼战记》（兽王记 2 代），大家都是同类嘛，不过狼孩的攻击方式要比人狼多许多，包括扔重磅炸弹，但与特殊武器一样有数量限制，需谨慎使用。



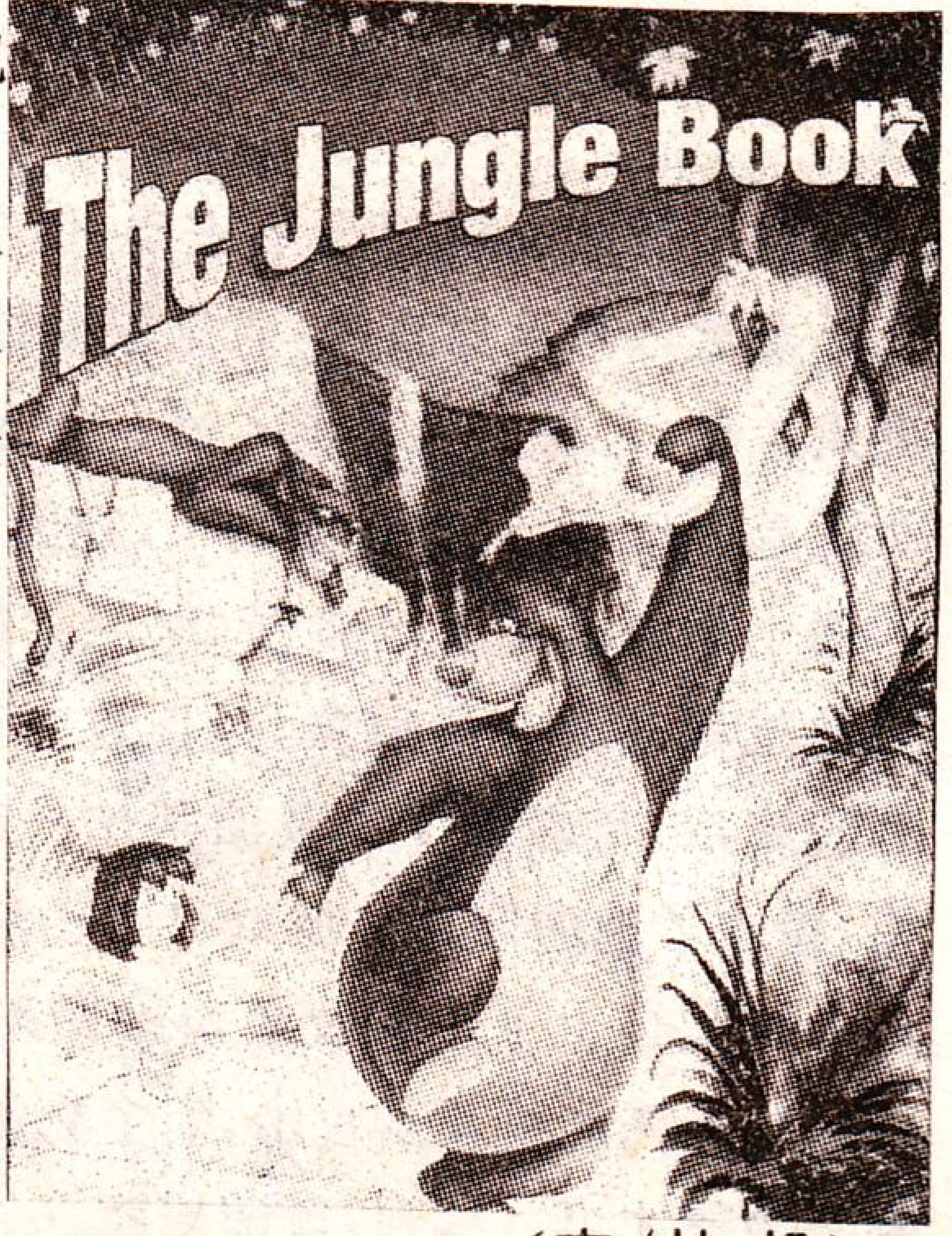
MD

丛林历险记 THE JUNGLE BOOK

厂商 VIRGIN 类型 ACT 容量 16M

《丛林历险记》是 Sega、Virgin 和 Walt Disney 三家公司继《阿拉丁神灯》之后，联手推出的又一精彩的新作。

该游戏叙述的是一个充满传奇和冒险色彩的热带丛林中所发生的故事。故事是从一只名叫拜格希拉（Bagheera）的蓝豹子听到一阵奇怪而又陌生的声音开始的，它循声而寻，发现这声音是从漂流在河中的一只小船里的婴儿发出的，拜格希拉知道这婴儿所在的村庄离这儿很远，于是，它带着婴孩到曾经抚养过它的狼的洞穴中，交给狼喂养。数年后，在豹和狼的养育下，婴儿成长为一个精瘦、机灵的孩子，取名莫格里。莫格里在丛林中练就了一身功夫，身轻似猿，在丛林中奔窜、攀缘、跳跃，如履平地，更有意思的是不知他跟谁学了几套杂耍的功夫，总闲不住，时不时给你表演一番，间或还来段霹雳舞或耍耍“猴拳”。真是有趣！这时，林中传来了噩耗：丛林的统治者希勒回来了……这是一只凶残的老虎。此地不宜久留！于是，在拜格希拉、大象及巴罗（一只狗熊的名字）等的护送下，莫格里踏上了寻返家园的征程。莫格里的武器有香蕉、香蕉串、飞镖、手雷以及无敌圣像等，其中香蕉为基本武器，是用不完的，但杀伤力相对较小，其余的武器需自己一路寻找搜集，最高存量为九十九。迷人的热带丛林风光引人入胜，在扣人心弦的配乐声中，一路消灭希勒手下的喽罗，同时搜集丛林中的武器和钻石，每版最多有十五颗钻石，若搜集齐了，可进入别开生面的奖励版面，而且每次进入奖励版面，情景均有所不同，里面究竟是什么，还是等你自己进去观赏好了。



总之，这是一个很精彩的游戏。整个游戏的画面构图制作相当精细，主角形象大，且动作灵活，流畅连贯，操作感好；配乐优美动听，音质清澈丰满，拟声逼真度高。若配上大屏幕及超重低音设备，那真可谓“视听感觉新享受”！

（文/林 松）

SFC 野狼行动

厂商 TAITO 类型 STG 容量 12M

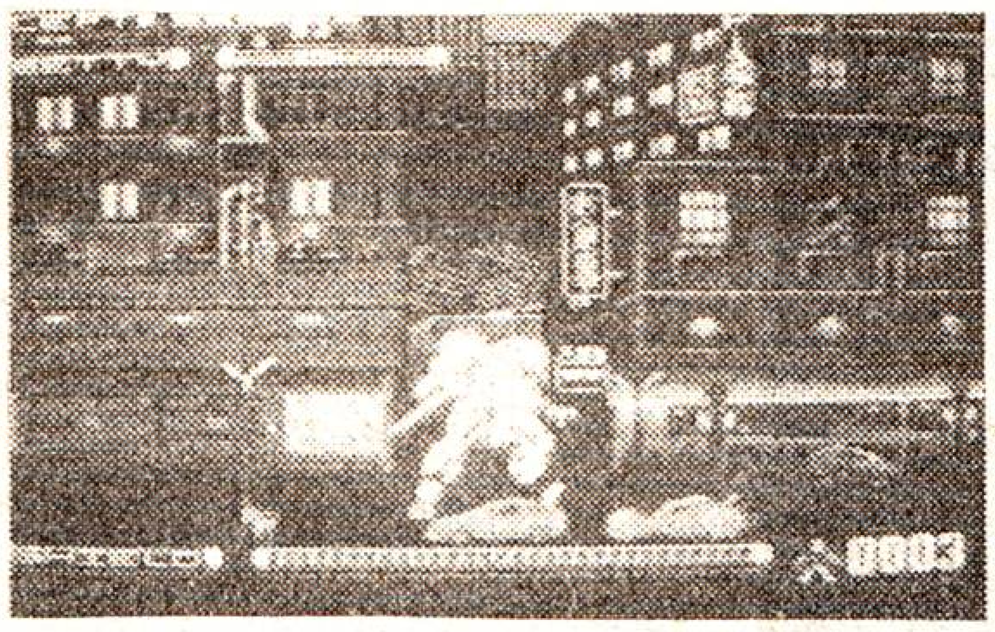


稍有些资历的街机玩家都会记得这个 3D 枪击经典节目，如今在在街厅已经很难找到该游戏。现在 TAITO 于 SFC 推出移植版，大概会令很多人兴奋不已吧！

作为一名突击队员，你的任务是打击在边境活动的敌甲并拯救被关押的人质。从视角移动方式可分为横向移动和纵深前进两种，游戏的前三版可以自由选择，全部清版后即可进入难度较高的战场。虽然游戏的名称和方式相同，但 TAITO 在移植的基础上还进行了新的设计使节目更加精彩，在进入 GAME 时有六位角色可供选择，这些人的能力（射击速度、反应速度、攻击力和防御力）各不相同。所以 2P 合作时可以挑选合适的队员组成拍档，互补对方的不足。顺利完成任务。

SFC G2 机甲战士

厂商 KEMCO 类型 ACT 容量 16M



公元 2280 年……

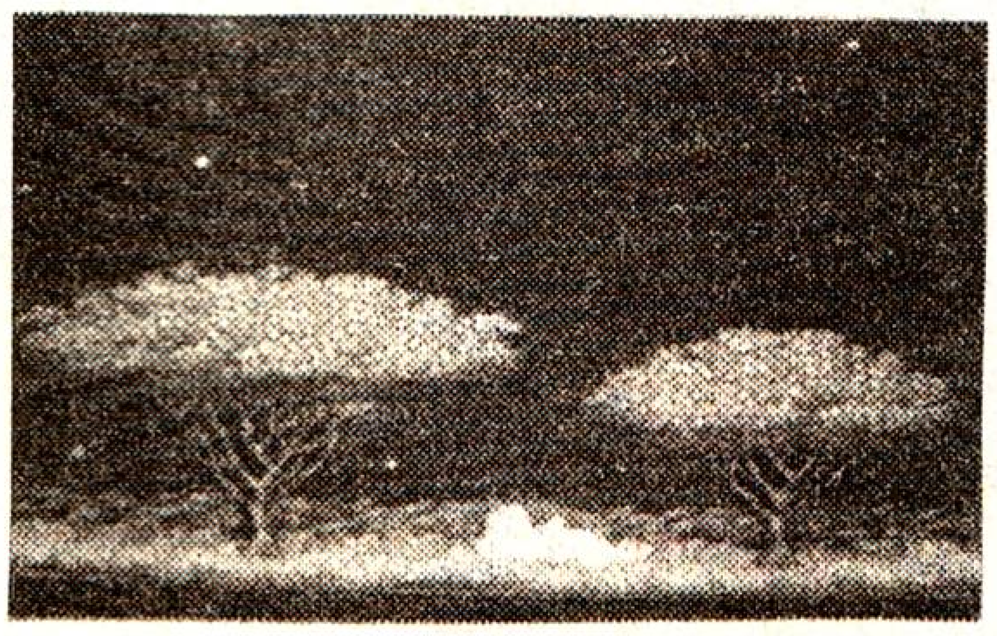
整个社会面临着日益猖獗的盗匪及罪恶军事集团的威胁，所有人都没有一丝安全感，在巨型机械人的破坏活动中惶惶不可终日。

为了阻止这种局面进一步恶化，政府召集了一批最优秀的军事科学家执行 4－2－1－计划：造出了史上最强的 GENOCIDE 2 型武装机械人。

现在，你就是 G2 的驾驶员，要出发去与破坏城市的罪犯作战，基本上有两条原则：一是在最短时间内完成任务，避免加大破坏；二是要注意不得伤害无辜的市民。在任务中会得到多种特殊武器，要随时检查及活用这些武器帮助完成任务。

SFC 阿 冈

厂商 BANDAI 类型 ACT 容量 8M



以细腻写实的画技及清新自然的风格而广受好评的无字漫画《小恐龙阿冈》，终于推出游戏了！节目中阿冈要做的事是捕食、与猛兽搏斗及打倒对手而求得生存，与原作一样在基本“没有情节”的原则下展开情节。

正如原作是一本与众不同的漫画，阿冈的游戏也不同于一般的 ACT 节目，它有着丰富的表情和动作的设定，小阿冈除攻击方式多种多样还可以用 LR 同时按来威吓敌人，只要连打跳跃钮还能在空中飞呢！不过要注意剧烈运动后它会气喘吁吁地停止几秒钟，所以必须节约体力。本节目还设计了类似于赛车游戏的 3D 高速运动版面，在追逐猎物的过程中可以充分体验疾奔的爽快感。本节目可算是 ACT 领域吹过的一阵清风。

SFC 大金刚

厂商 NINTENDO 类型 ACT 容量 32M

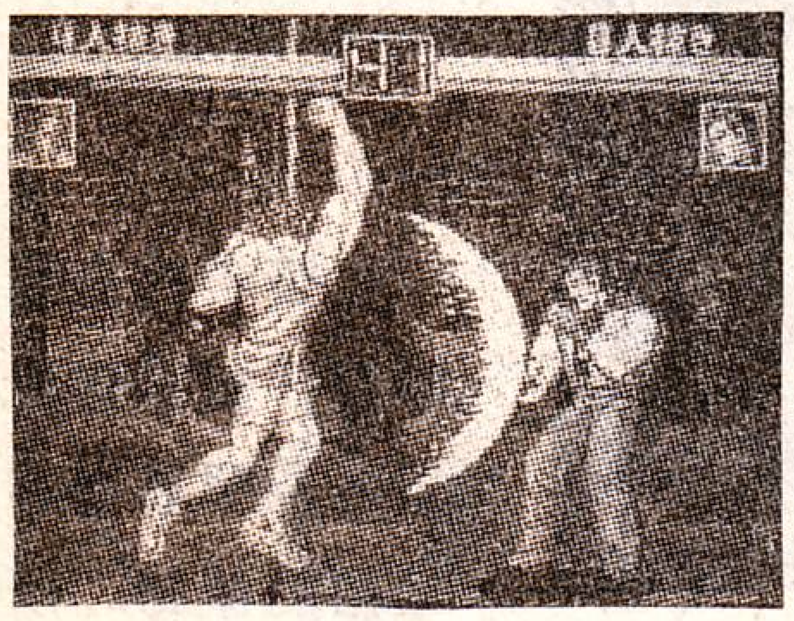


提起大金刚 KINGKONG 的大名，相信很少会有人不知道。如今由任天堂制作的 SFC 大金刚以全新的姿态登场，相信不管从画面质量还是从音效、操作性上，短期内都很难找到一个节目与之相提并论，据悉其软件制作中采用了开发 ULTRA 64 时得到的技术才能做出如此逼真的图象。虽然剧情很简单：只是从家乡出发为寻找失去的香蕉园而冒险。但旅途之长，关数之多令人吃惊，为此卡带还有 64K 的 BACK UP 记忆区，每次存贮后可以下回接着打，要打穿整个游戏恐怕合计得费上十个小时左右。无疑这是在 ACT 节目中前所未有的。另外主角是一大一小两只猩猩一起，若单打时得视能力不同灵活使用。双打有两种模式：两人合作或竞争。去体会 32M 的魅力，为香蕉而战吧！

SFC

龙虎之拳 2

厂商 SAURUS　类型 ACT　容量 32M



在良和 ROBOT 击败了 Mr. BIG 一年后，良接到了一封请柬——South Town 格斗战的请柬。

相同的请柬也发到了每一位格斗家的手中。

很快，诸多强者再次云集 South Town！

这些人中，有的为奖金而来，有的为荣誉而来，也有的为打倒宿敌而来，还有的人更心怀某种不可告人的目的而参战。一年的时间，多数人还是老样子，也有人变化很大。这次极限流之父坂崎大师及百合也出现在赛场上。另外还有一位自称铁木真的蒙古人和一个神秘的忍者如月影二，这两人的出现有没有什么背景，是否会带来另一场风波呢？有人传说影二是为毁灭极限流空手道而来，更惊人的是有一个地位比 BIG 更高的年轻黑社会领袖也到了 South Town，他就是十余年后在“饿狼传说”登场的魔王吉斯·哈瓦特。

SFC

天使之诗——白翼的祈祷

厂商 JAPAN TELENET　类型 RPG　容量 12M

有着美丽背景及漂亮人物的著名 RPG。在 PC－E 推出曾引起轰动。这次于 SFC 登场，剧情和人物都重新设定，与 PC－E 版并没有雷同的感觉，但给玩者美感是丝毫未变的。

主角利·亚特在家乡与旅游歌舞团的少女克拉娜偶遇，此后为追寻所爱的人而开始了旅行。

历经一番周折，利终于能够与克拉娜在一起，可惜好景不长，他们俩不久又被卷入另一场更大的劫难中，克拉娜被魔神的法术击中而石化。利为了使她复原，再次踏上征程，这时他已成长为一名出色的勇者，过去曾是他所仰慕的著名勇士里昂，魔法使利文及索菲亚也与他结伴同行。在新的冒险中，利惊异地得知，克拉娜本非人类，而是降临在人间的天使。

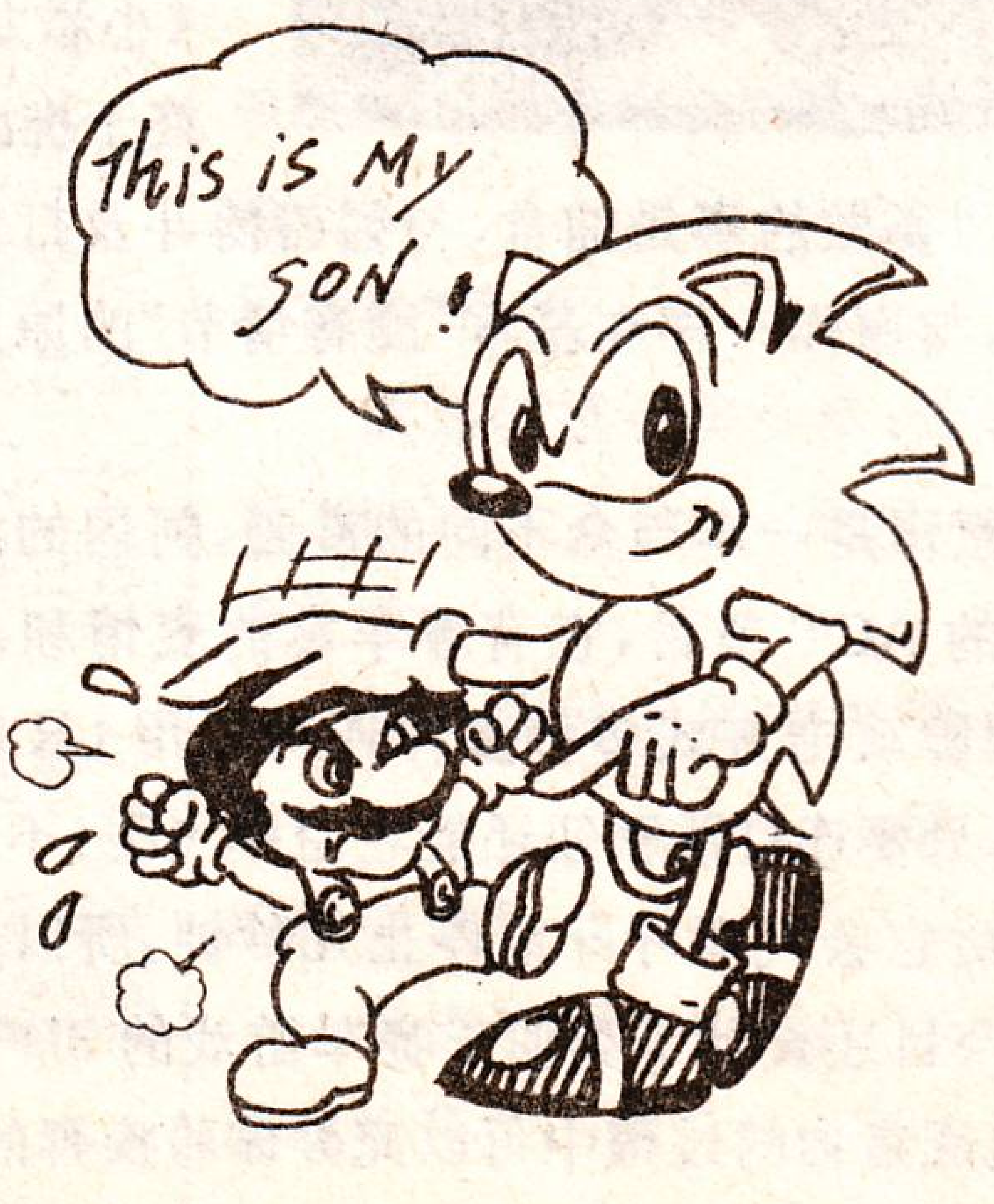


（上接第 27 页）
为何在 STG 和 ACT 节目上却比不过世嘉呢？当然，这里还有社会文化的原因（详见笔者《超任世嘉软件风格比较》（该文将在第三期刊载）。但不管怎么说，超任在制作 ACT 与 STG 方面始终是弱项，这点无法否认。而且事实上，玩 ACT 和 STG 节目的总人数要比玩 RPG 或其它游戏的多几倍，这个“大差别”抓不好，说超任“淘汰”了世嘉有点难以服人吧？

至于说到超任的游戏数量，据黄先生说有 1,500 余种。这恐怕是港台商人为磁碟生意而作的虚假广告吧（比如一个《街霸 Ⅱ》就可派生出“梦幻街霸”、“无彩街霸”等十数种。）！事实上，截止到 1994 年 12 月 2 日，日版超任的游戏总数是 418 个，而同年 9 月，日版世嘉的游戏数已达 438 个！至于美版游戏，两者也都在 400 个左右，世嘉还超过超任 30 个以上！所谓超任有 1,500 种节目之说，从逻辑上就讲不通，根本无法成立。如果说到欧美市场，世嘉的用户占到了 60％强，超任的用户仅有 20％左右。黄明等先生若是经常看看英国足球联赛或意大利足球联赛，就会发现许多世嘉的广告，却找不到“成为游戏机的代名词”的超任。而且美国的《FORTUNE》（即“财富”）杂志早已为各种机型评过分数：其中超任 3 分，世嘉是 4 分……

听说黄先生要用 NTSC 的世嘉贴钱换我们的超任，只可惜晚了点——一年前我们便已将超任转手。如今我们手头的是 3DO 和世嘉的准 64 位“土星”。若是此时方才觉得超任有某些好处，恐怕是太落伍了！

责任编辑：无 类



40部游戏龙争虎斗



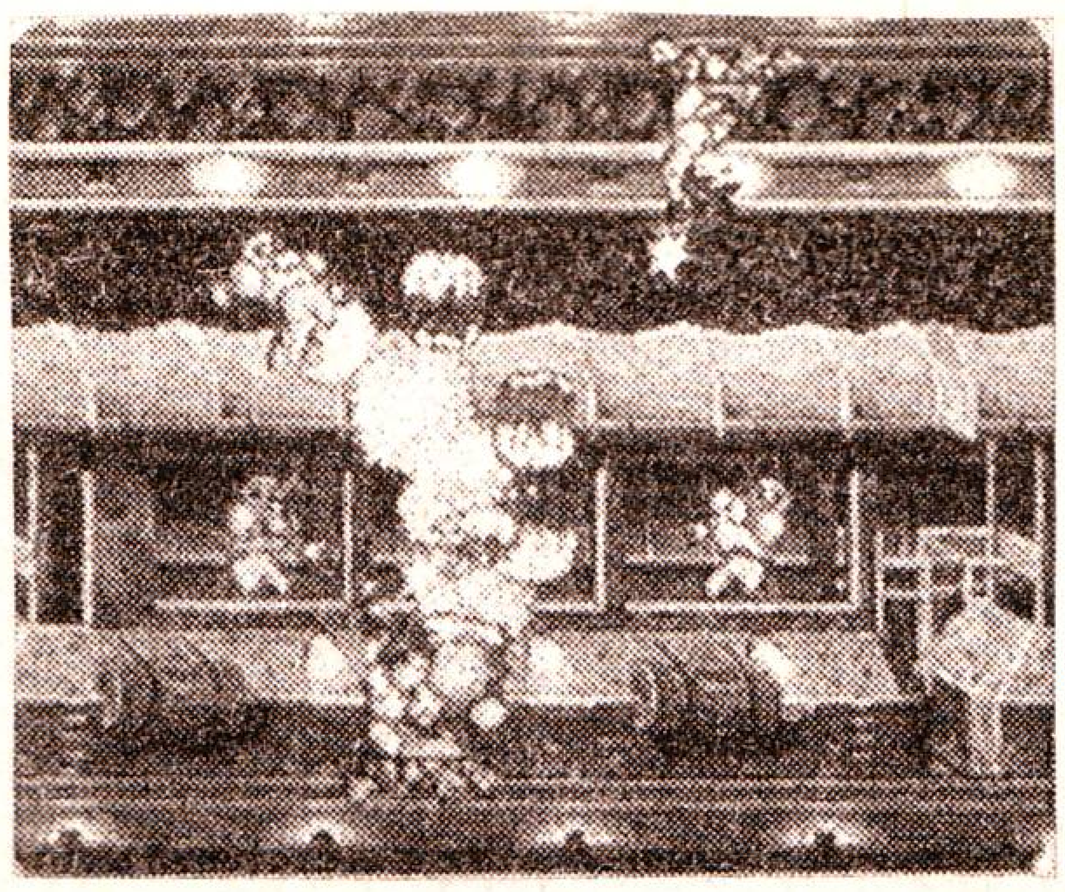
MEGA DRIVE GAME 大评奖

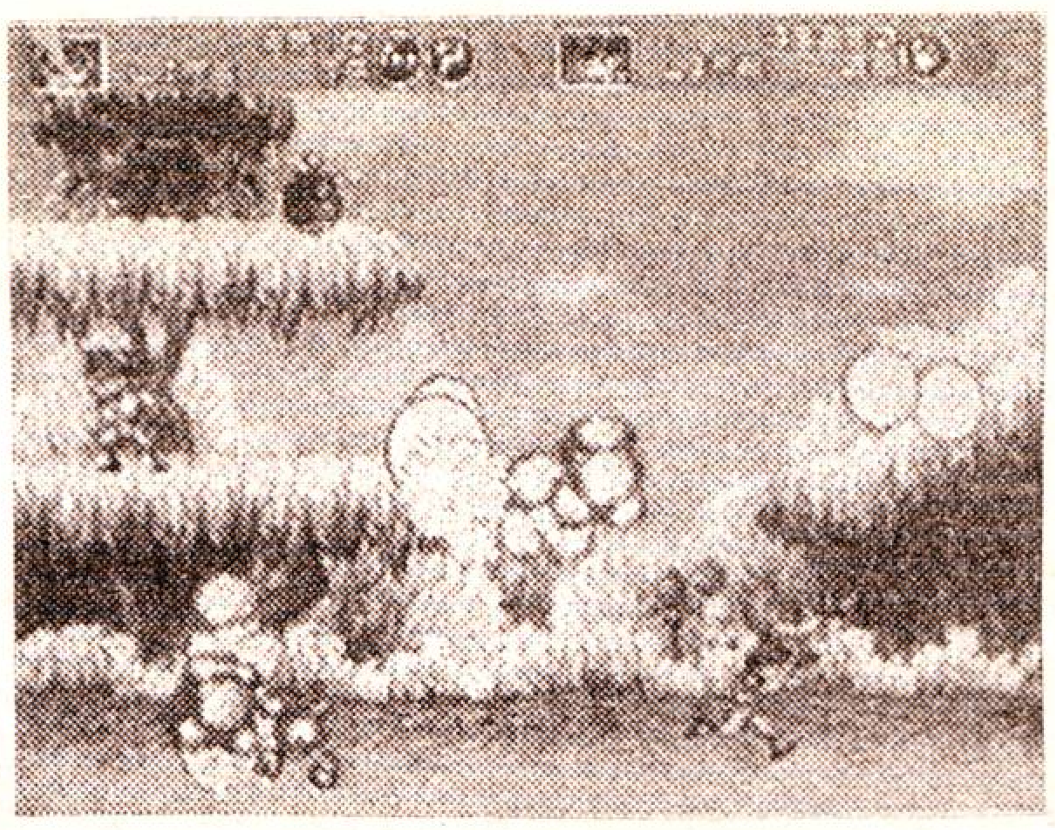
1993年在MD(含MD—CD)上共发售了123款软件。这中间有些是国内玩家耳热眼熟的节目,也有的与广大中国闯关族失之交臂。这些游戏在其诞生地的玩家眼中究竟孰优孰劣呢?

让我们来回顾一下日本发布的93年MD评奖表。其中就角色设计、音效、销量等六个方面进行评分,每一项最高是5分,30分为满分。这是由广大日本玩家评选的,看看其中有没有你最中意的节目。

第一位 火枪英雄 GUNSTAR HEROES

厂　商:TERASURE	类　型:ACT	角色分:4.62
音效分:4.24	销量分:4.43	操作性:4.32
热中度:4.54	剧情分:4.25	总　分:26.39



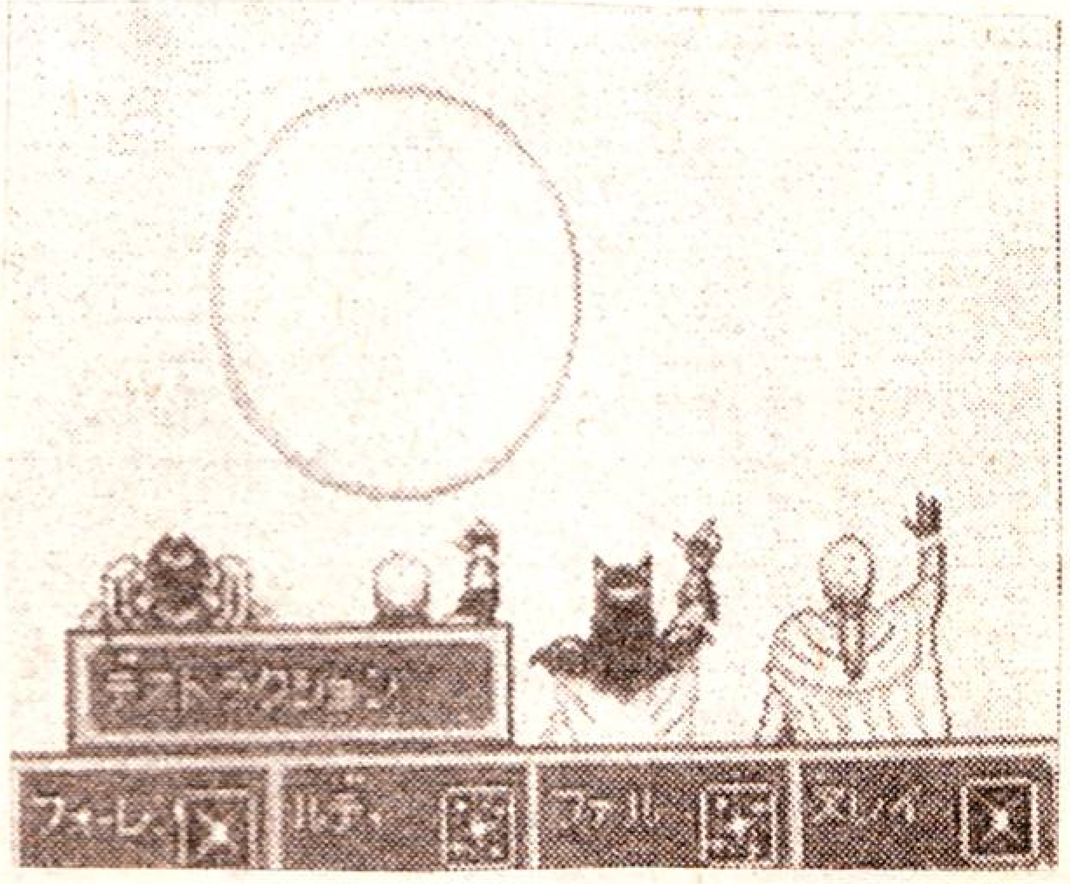


在1993年度MD评奖中最耀眼的明星,其主角、敌人及场景的描绘和用光,都极为细致出色。本节目除总分勇夺冠军外,六项评分中的销量、操作性及热中度均排在榜首。真是名符其实的No.1。

第二位 梦幻之星Ⅳ ——千年纪的终结

厂　商:SEGA	类　型:ACT	角色分:4.64
音效分:4.25	销量分:4.28	操作性:4.31
热中度:4.49	剧情分:3.94	总　分:25.93

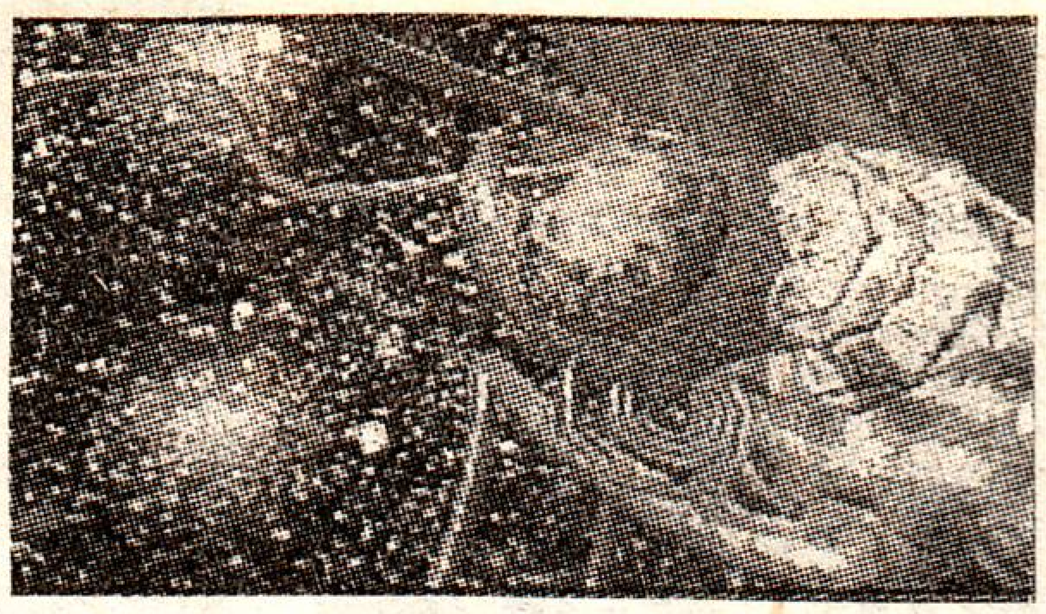
科幻题材系列RPG的完结篇,受到许多玩家的拥护。有着多位富有魅力的角色,操作性也比前作大为改善。在MD的RPG连年欠收的状况下,推出这一力作,居于高位是理所当然的。



第三位

梦见馆物语
(MEGA—CD)

厂　商:SEGA	类　型:ACT	角色分:4.07
音效分:4.65	销量分:3.98	操作性:4.07
热中度:4.29	剧情分:4.86	总　分:25.91



本节目是以与主人公同一视角在假想空间展开冒险的游戏，画面和效果音极为逼真，是注重临场感的作品，在六项评分中拿到了音效和剧本两项的最高分。

93年度MEGA DRIVE CAME排行榜

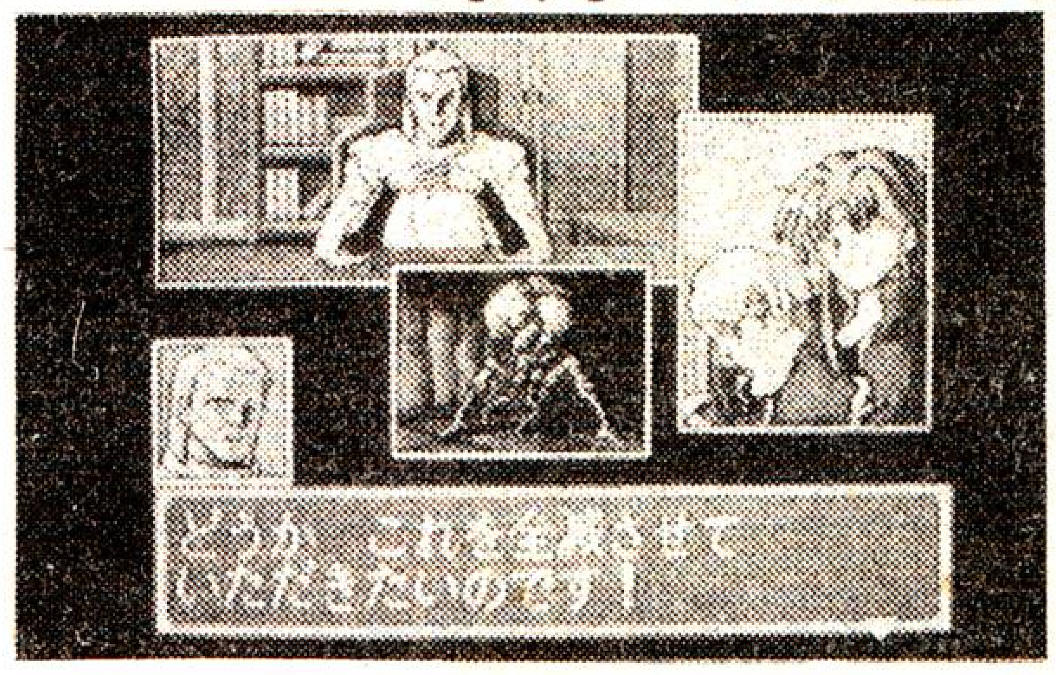
名次	GAME 名	厂　商	角色分	音效分	销量分	操作性	热中度	剧情分	总　分
4	银星战机(CD)	GAME ARTS	4.16	4.44	4.31	4.15	4.31	4.45	25.82
5	恐龙大战 2	CSK	4.75	4.17	4.14	4.08	4.39	4.25	25.78
6	骑士传说 (CD)	SEGA	4.48	4.26	4.05	3.37	4.15	4.84	25.50
7	光明与黑暗·古代封印	SEGA	4.31	4.10	4.09	4.23	4.25	3.93	24.92
8	ECCO 海豚冒险	SEGA	4.58	3.97	3.88	3.70	3.66	4.65	24.43
9	CD 版音速小子	SEGA	4.57	4.59	3.82	3.97	3.80	3.65	24.40
10	迷糊少女弓美 (CD)	GAME ARTS	4.73	3.89	3.84	4.00	3.62	4.21	24.28
11	卡特林特 (CD)	TENGEN	3.75	4.00	4.12	3.97	4.27	4.02	24.13
12	大吟酿	BIG 东海	4.45	3.91	3.86	3.92	4.06	3.85	24.05
13	阿拉丁	SEGA	4.59	3.97	3.85	3.98	3.73	3.79	23.91
14	怒之铁拳 Ⅱ(格斗四人组)	SEGA	4.05	4.04	3.95	4.04	4.16	3.19	23.45
15	庆应游击队	VICTOR	4.42	4.22	3.65	3.72	3.62	3.53	23.16
16	胜利赛马	KOEI	3.74	3.39	3.78	3.65	4.37	4.11	23.04
17	联盟足球	SEGA	3.69	3.33	4.25	3.93	4.33	3.37	22.90
18	街霸 Ⅱ PLUS	CAPCOM	4.22	3.23	3.63	3.95	4.19	3.51	22.74
19	超级忍 Ⅱ	SEGA	3.96	3.85	3.72	3.85	3.84	3.40	22.63
20	EX 机动战神	SEGA	4.01	3.63	3.73	3.50	3.62	3.86	22.36
21	火箭骑士	KONAMI	4.05	3.72	3.46	3.81	3.64	3.53	22.20
22	MAD & MIGHT CD	CSK	3.24	3.94	3.82	3.10	3.98	3.86	21.94
23	NIGHT STRKLE	TAITO	3.25	4.29	3.60	3.59	3.70	3.46	21.88
24	圣魔传说 3×3 EYES CD	SEGA	4.42	3.79	3.41	3.36	3.59	3.24	21.81
25	幻影都市 (CD)	M. C	4.04	3.69	4.13	2.91	3.48	3.47	21.72
26	太阁立志传	KOEI	3.75	3.33	3.13	3.19	4.13	4.10	21.63
27	三国志 Ⅲ	KOEI	3.86	3.77	2.92	3.38	4.04	3.45	21.42
28	快打旋风 (CD)	SEGA	3.91	3.88	3.44	3.37	3.55	3.02	21.17
29	元朝秘史 (CD)	KOEI	3.63	3.71	3.24	3.24	3.61	3.68	21.12
30	忍者战士 (CD)	TAITO	3.40	4.23	3.34	3.38	3.32	3.07	20.74
31	音速波子机	SEGA	3.93	3.31	3.19	3.16	3.18	3.51	20.29
32	中东战争	I·A·B	3.43	3.05	3.16	3.07	3.55	3.91	20.16
33	信长野望	KOEI	3.51	3.40	2.93	3.44	3.62	3.18	20.09
34	饿狼传说	SEGA	3.79	3.14	3.23	3.42	3.52	2.93	20.03
35	亚克士 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ (CD)	TELENET	4.01	3.34	3.33	3.02	3.27	3.05	20.01

名次	GAME 名	厂　商	角色分	音效分	销量分	操作性	热中度	剧情分	总　分
36	机甲足球	SEGA	3.76	3.06	3.05	3.21	3.15	3.50	19.73
37	修罗之门	SEGA	3.82	3.50	3.02	2.89	3.02	3.42	19.67
38	亚尔斯兰战记（CD）	SEGA	4.14	3.56	2.81	3.18	2.97	2.92	19.58
39	对战激龟	KONAMI	3.58	3.18	3.12	3.14	3.31	2.97	19.29
40	乱马 1/2 白兰爱歌（CD）	日本 CP · SYSTEM	3.98	3.05	2.83	3.06	2.82	2.99	18.74

注：因篇幅所限，本文仅从获得奖次的 123 名中选择前 40 名予以发表。

在评奖中另有六个奖项（注意与评分的六项参数不同），在此分别刊出其各项的前三名，供读者参考。

最佳角色奖



音速小子索尼克得到了这个奖项已经是三联冠了，这表明了他在玩家心中不可动摇的地位。第二名是《梦幻之星 Ⅳ》中登场的珐儿，以微弱差距败于索尼克手下。第三位由《迷糊少女》的女主角弓美获得。

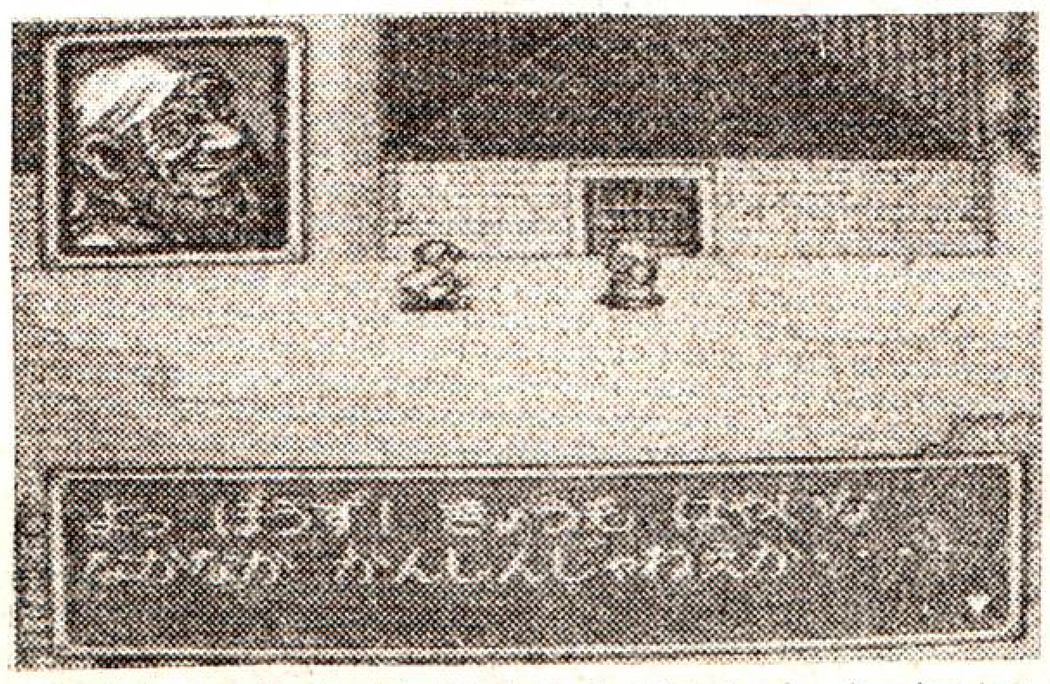
最佳剧本奖

以 VR 真实感为人称道的《梦见馆物语》在剧情方面也脱颖而出，名列第一。第二位是今年大出风头的黑马《火枪英雄》。本被看好的《光明 Ⅳ · 古代封印》意外地屈居第三。

最佳格斗剧奖

第一名是长期以来移植期待度最高，在 MD 版本加入团体战模式的《街头霸王 Ⅱ PLUS》。第二名是 SEGA 凭借 CD 大容量以完全移植为目标的《快打旋风》。第三位与快打旋风相同，也是世嘉独立移植的节目《饿狼传说》。

最佳音乐奖



当今的 GAME 必不可少的配乐处理，第一位是由带有强烈跳舞节奏的 CD 音速小子获得。第二位是在感人的剧情中配上与气氛极相符的 BGM 的《梦幻之星 Ⅳ》。第三位是在移动画面上给人以轻松感 BGM 的《光明 Ⅳ · 古代封印》。

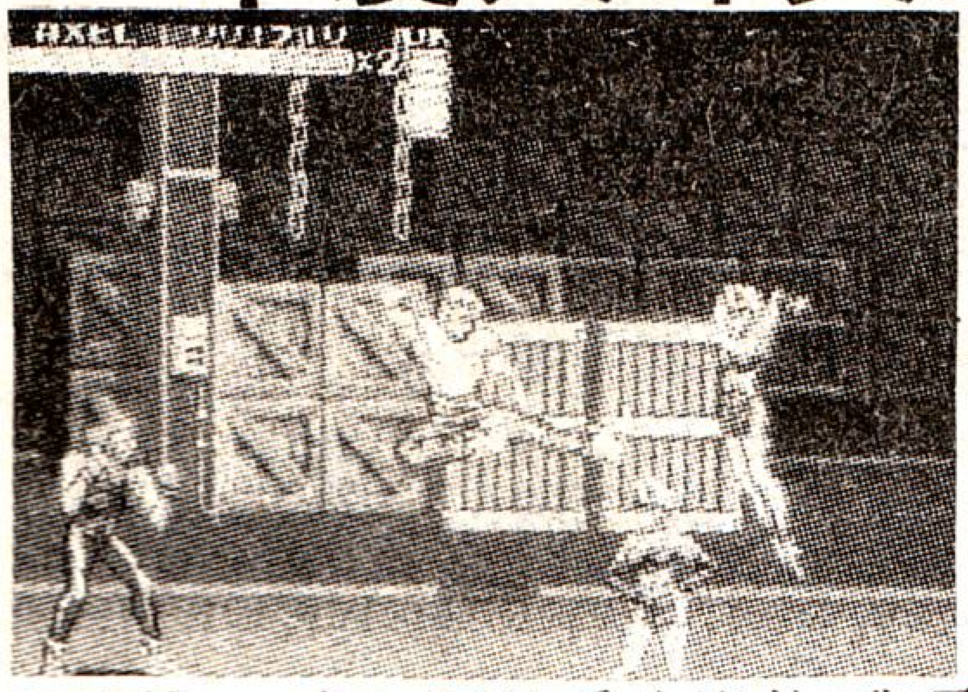
最佳画面奖

第一位是在游戏中运用大量三维技术取胜的 CD 节目《银星战机》。第二位是突出怪异气氛的《梦见馆物语》。第三位是在战斗中突出真实动态感觉的《梦幻之星 Ⅳ》。

最佳策划监制奖

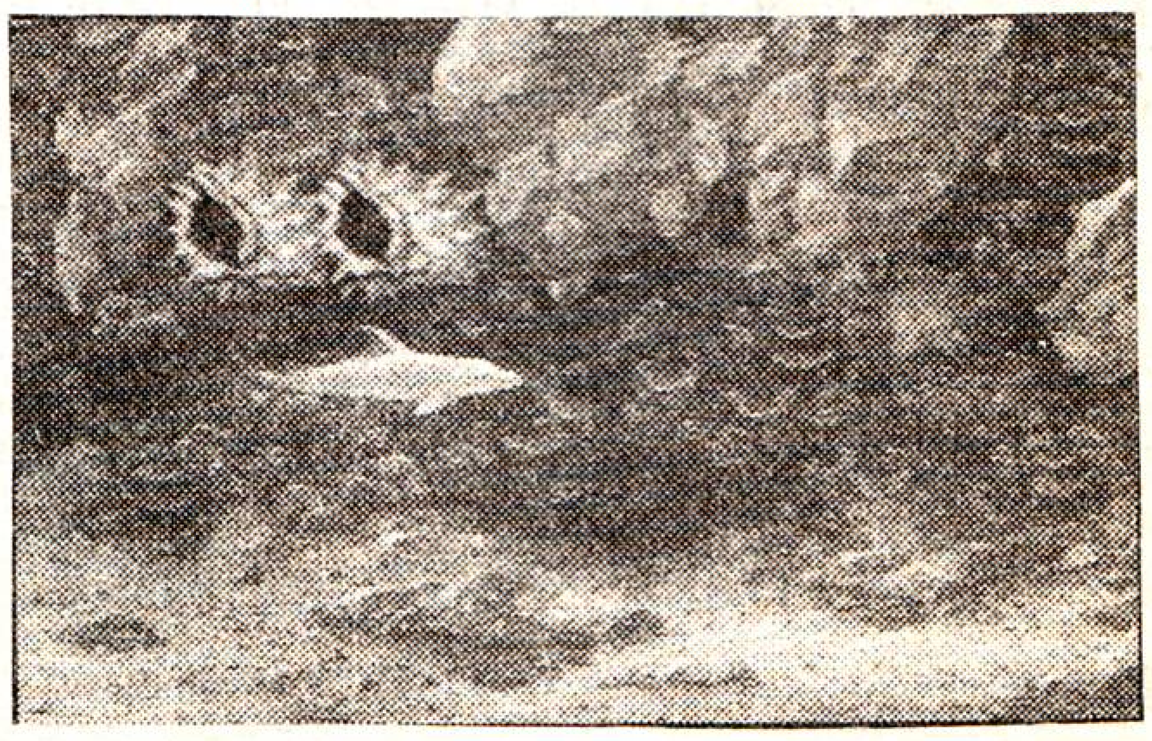
反映作者独特创意及认真制作精神的《梦见馆物语》拿到了第一位。在战斗时的攻击方式及画面效果上下功夫的《梦幻之星 Ⅳ》得到亚军。排在第三位的是对场景和卷轴方式十分注重的《火枪英雄》。

年度大评奖的总结



在今年曾被所有评论家认为应稳居高位的《怒之铁拳 Ⅱ · 死斗者之镇魂歌》，在总评中只得到第 14 名。而最受欢迎的《街霸 Ⅱ》排在 18 位，也令许多行家大跌眼镜。反倒是《梦见馆物语》、《骑士传说》及《海豚冒险》等节目以独有的全新方式和游戏性得到了很高的评价。这说明玩家已不再一味局限于旧的节目方式，而开始追求全新的系统设计。所以，这次评奖的意义不同一般，也许会影响到今后 SEGA 游戏开发的方向和整个 GAME 界的发展。

责任编辑：无 类



秘技天地 秘技●偏方

秘技●偏方 秘技天地

编者按：本期偏方中由武汉金扬玩友提供的秘技全凭他自己亲自打出，而且《踢王》的密码是第四轮的密码，因为据金扬说《踢王》共要打通四次才算真正通关，看到真正的结局。无疑这是两条高水准的秘技，而且他也自认为这两条秘技无人知晓，我也希望各地玩友能够经常提供这类高水准秘技，看看谁提供的是真正的"秘技"。

秘　技

《忍者龙剑传Ⅱ》 FC　FP=7

无限加命法：在第2—3关中有一处在半空中的宝物球，用剑削开后可得到一奖命，向前走不远，走到向上换屏前的那一屏画面处，往回走，这时那么宝物球又出现了，如此往复，命数便可不断增加。

《TOP GUN》 FC　FP=6

增加3 up法：以往游戏中得到20000分，便会得到1 up。但若在标题画面中顺序按2P手柄的上上下左右左右BA，成功了则会有弹射起飞的声音出现。这样在游戏中若得20000分后便不是得1 up而是3 up了。

《忍者刑警》 FC　FP=5

增加影子忍术的效力：在第一关过后，便可使用影子忍术使主角变成影子，不受敌人攻击，但是会有时间限制。若有恢复原状的一刹那进入一间房子，这样便可以使影子忍术继续有效。

《成吉思汗》 FC　FP=7

安产之技：如果要妃子生下孩子，一年至少要相好4次。不过即使尽了义务，有时还是生不下来。因此，有4次相好之后，在这年的冬天记录，如果次年春天没有生出孩子就按RESET，直到生出孩子为止。

《伊苏国Ⅲ》 MD　FP=7

简单地提升等级：在游戏中，首先前往伊鲁庞兹（イルバーンス）的遗踪在法兹鲁出现的场所，装备防御。只要不断地将从头顶飞来的法兹鲁刺死的话，便可简单又迅速地提升等级。

《伊苏国Ⅲ》 MD　FP=9

消灭画面上所有的敌人：首先在画面中有敌人的情况下存盘，然后再读盘，这时原先的敌人已不存在了。此秘技用于逃跑时很有效。

《伊苏国Ⅲ》 MD　FP=7

任意选择场地法：原本游戏要按照情节发展变换场地，但若在地图选择画面按2P手柄的方向键便可随意选择场地了。

《勇者斗恶龙Ⅳ》 FC　FP=2

出现会心一击法：当遇见首脑时选择"逃走"的指令八次，若选完八次后己方未被全灭，即可选择攻击指令，那时每次出手都将是会心一击！

《怒之铁拳Ⅱ》 MD　FP=5

同人物作战法：在标题画面按住1P手柄右和B，及2P手柄的左和A不放，用2P的C键开始，选择双打时即可两人用同一人物作战。不过两人的衣服颜色是相同的。

《太空战士Ⅱ》 FC　FP=3

乘坐大鸟法：前往达卡休城，向城的正下方一直走到尽头会出现一片树林，进入后可见到陆行鸟，靠近它按一下A再按B。接着出去后即可见到等待搭乘的陆行鸟，可用A坐上去。

《洛克人2代》 FC　FP=2

最强装备密码：A1、B2、B4、C1、C5、D1、D3、E3、E5。

偏　方

《黃金传说完结篇》 FC　FP＝0.5

能够随意选关的超级密码：

ぜざぜぬぬ　りめめぜぢばや　ぜぜぜがが　がが
わがががわば　ずに□てをとゆ

用以上密码可随意选关，只需将“□”填入相应关数代码替换即可，替换代码如下：

①あ、つ②い、て③と、う④え、ざ⑤ず、じ⑥や、ず⑦ゆ、ぜ⑧よ、ぞ⑨わ、な⑩を、に⑪か、ぬ⑫き、ね⑬く、の⑭け、だ⑮こ、ぢ　　武汉　金　扬

《踢王》 FC　FP＝3

各关之超级密码：第一关：2♥LDE1　DKQZGD；第二关：♠♦HF5R LG4♦♠G；第三关：RRF4TC H5♠BM2；第四关：♠♥SCHB S♥JOQ♥；第五关：T♥SFMB♠♣K5R♣；第六关：NVQ♠PR BX♦L♥C；第七关：♥P？♠♣X XFCF3S；第八关：SP？♠KX HGDF7T。

武汉　金扬

《柯拉米世界》 FC　FP＝7

超级密码：タしミホツ　ホケレイロ　ミつエホ

上海　周　宁

《天使之翼Ⅱ》 FC　FP＝7

决赛密码：がぎさぜぬ　えけるちつ　すもよぜとばしは　　上海　周　宁

《美式沙难排球》 FC　FP＝7

选关密码：a－SIDEOOUT、b－GEKKO、C－TOPFLITE、d－SUNDEVIL。　　上海　周　宁

《雪山兄弟》 FC　FP＝6

进入加分版法：在第11关时，画面左上角隐藏着一个钱带，只要连续猛击便会出现。吃掉它便会进入加分版中。　　北京　周剑峰

《彩虹岛》 FC　FP＝8

无敌法：游戏中暂停，然后按选择键，即可无敌，若重复上述步骤则可解除无敌状态。　　上海　陈　翔

《新西游记》 FC　FP＝8

选最强装备及选关法：标题画面时，依顺序按上、下、上、下、A、B、START，即获得最强装备（宝剑除外）。此后在游戏中只要按AB及上键即可跳关。上海　陈　翔

《双翼人》 FC　FP＝8

选关及无敌法：标题画面时，按住A、B不放，配合左、下、左下、右下各键，即可选关。在游戏中暂停，按住A、B不放，然后开始，即为无敌，且可加强武器。　上海　陈　翔

《三国志Ⅲ》 MD　FP＝7

军师说一不二法：能力低的军师有时对你的决策做出的判断会不准确，其实只要将手中的宝物赏赐给军师，使他的智力或政治力任一项超100，他便可说一不二了。

宜昌　李　治

《三国志Ⅲ》 MD　FP＝7

快速提高忠诚度法：大多数被俘的武将忠诚度都很低，用“褒美”提高又大慢。此时可将此人移至一个四周均为自己领地的城中，再用“解雇”指令将其“解雇”，他即会以在野武装的形式出现于邻近的城市中，此时再将其“登用”出来，则其忠诚度一般较高。　　宜昌　李　治

《三国志Ⅲ》 MD　FP＝8

安全降级法：有时城中需要许多文官来做事，但要将军师降为文官或将武将降成将官，其忠诚度会下降。如果先将其埋伏出去，再撤退回来，即可在不影响忠诚度的情况下委托新职。　　宜昌　李　治

《冒险世界》 MD　FP＝8

金钱增值法：取得第一把剑时按START键45次即可得45块金币。而游戏是可以用2P暂停的，因此只要把2P暂停钮调成连发即可。　　南海　百里问

《空中飞狼》 FC　FP＝7.5

无敌法：在游戏中按一次A键再按住SELECT键不放即可（第六关无法使用）。　　洛阳　洪守中

《快打2010》 FC　FP＝5

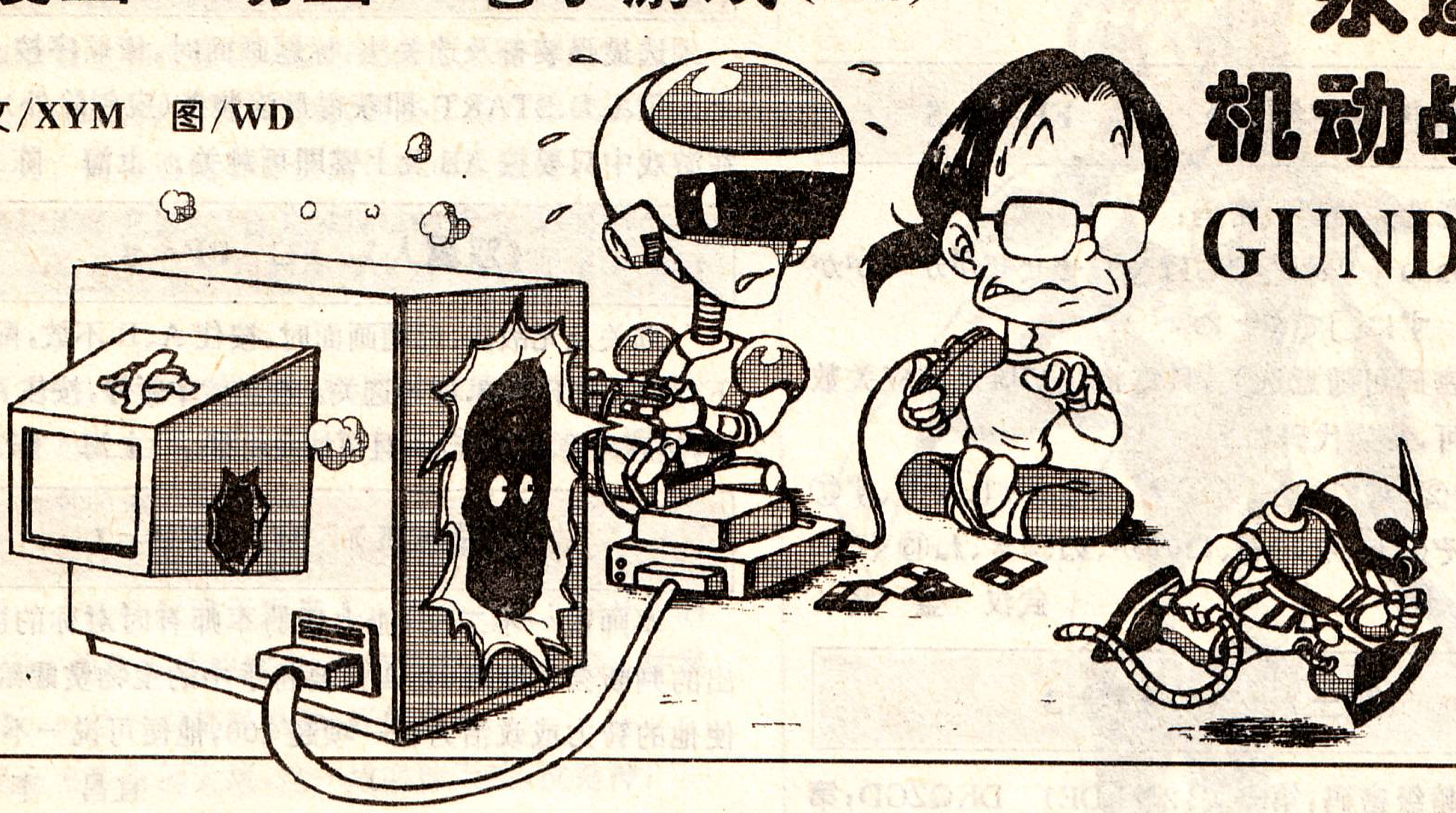
增加威力及跳关：在游戏中按2P手柄的B钮一下即可使攻击力值加半格，两下则加一档，以此类推。按2P十字键左或右便可跳关。（但不是百分之百灵验）

杭州　梁国柱　**责任编辑　风　马**

漫画·动画·电子游戏（二）

永远的机动战士 GUNDAM（A）

文/XYM　图/WD



处在这个时代的青少年一定都非常熟悉美国科幻动画片《变形金刚》，它以那多姿多彩的机械人形象，几度领导中国动画、玩具、游戏的热潮。然而，作为漫画、动画、电玩大国的日本，占领市场却不是这些来自人类未知星系的机械人……

■永远的机动战士

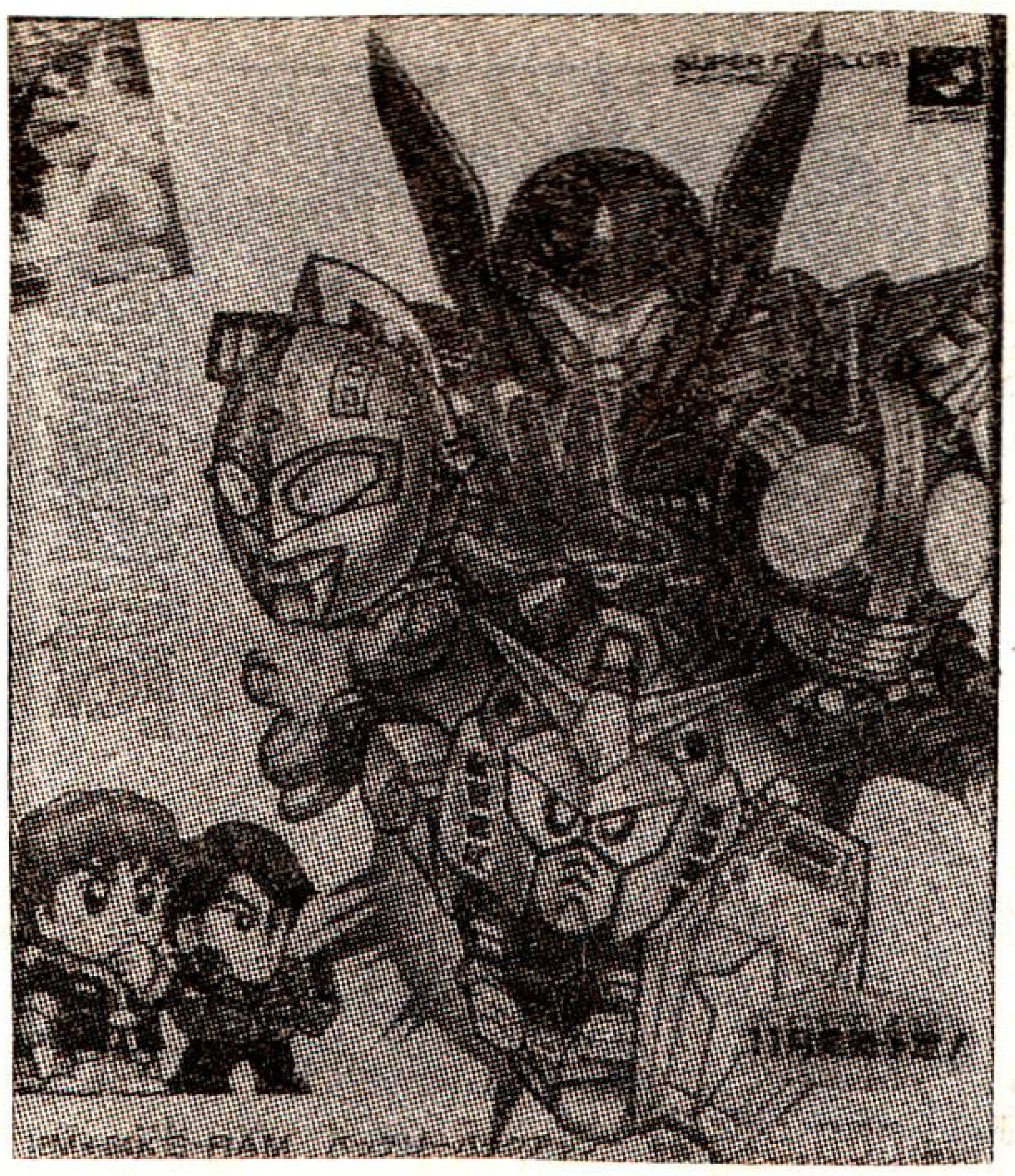
从七九年至九四年，《机动战士 GUNDAM》已经进入了第十五个放映年。高达（GUNDAM 也有译作“刚弹”）系列的动画片包括剧场版、OVA 版、TV 版共计制作了百集以上，而有关于高达的游戏软件也多达近二十个。漫画 GUNDAM 稍为逊色，但亦有重要地位。

这部以爱情、友情与战争为题材的故事，在国内了解的人并不多，而在日本早已家喻户晓。由于早在七九年便推出了《机动战士 GUNDAM》的剧场版动画，而且至今一直都不断推出新的 GUNDAM 系列，所以六七岁的儿童至二三十岁的青年人多少都知道些 GUNDAM 的故事。动画上除了五部剧场版外，中间还曾制作了以《机动战士 0083》、《0080、口袋中的战争》为主的多部 OVA，TV 版《机动战士 GUNDAMZ》更是多不胜数。

GUNDAM 成为游戏软件比其它漫、动画更具有优越性。早期的故事由最初〇〇七九年的《一年战争》发展到《F91》的〇一二三年，这之间主人公多次更换，角色众多。为作战开发的 MS（新型机动兵器蒙比尔组合，即 GUNDAM 及其它的作战机械人）更是不计其数。丰富的内容、角色、机械人，不仅给观众耳目一新的感觉，同时也为游戏软件打下了稳固的基石。GUNDAM 推出后不久，仅电影票房收入创造了三十亿记录。至今为止，以 GUNDAM 为题材的游戏出现在各种业务、家庭用游戏软件中，尤其是 SFC 上游戏软件更是此起彼伏，兴盛不衰。

游戏类型亦是五花八门，角色扮演、战略模拟、射击、格斗、动作，甚至连运动类型的游戏《SD 躲避球》中也有 Q 版机动战士的身影。为 GUNDAM 制作游戏软件的众多软件商中，无论是数量及游戏精采程度，帕布雷斯特（BANPRESTO）都有出色表现。其制作的《第三次超级机械人大战》获得近年游戏软件最优秀音乐奖的第五位，在模拟游戏部门仅次于《皇家骑士团》。而在最优秀节目奖中《第三次》的名次却在《皇家骑士团》之上，真是很复杂的呢。而笔者却认为《第三次》比起稍带有 RPG 色彩的《皇家骑士团》更适合于国内的玩友，不知玩过这两个游戏的朋友看法是否相同。BANDAI 是《机动战士 GUNDAM》OVA 版动画及手辨模型的制作商，参与 GUNDAM 各种媒体的制作，BANDAI 推出的游戏软件的水准自然一流。YUTAKA 亦不容忽视，制作了不少的 RPG、SLG 游戏。

《机动战士》高达，并不是整篇充满战斗的故事，繁多的人物为故事提供了复杂的人际关系。主人公们的经历时而使人兴奋不已、感动流涕，时而却将人带入沉思的深谷，被迫卷入战争。敌人竟是以往的朋友，作为正义一方的地球联邦政府腐败无能，渴求新体制的反联邦政府武装被野心家利用……可以说，人物之间的友情、爱情，才是高达故事的真髓。而高大勇猛的战斗机械人，激烈战斗画面，更多被用于观众的视觉效果及娱乐的要求。所以，多数高达游戏中仅有 Q 版化的战斗 MS 露面游戏赐于战斗 MS 活力。这些大眼睛，愣头愣脑的 Q 版 MS 建立了自己的形象与性格，受到更多青少年玩友的喜爱，亦满足



了娱乐需要。于是，SD 快打、SD 圆桌骑士、SD 躲避球纷纷登场，游戏内容也独树一帜，基本与原作无关。在这支浩浩荡荡的 SD 大军中，忠实于原作，即有 MS 登场亦不令人物角色的节目自然成为漫画、动画、游戏爱好者的宠物。比较流行的有前面提到的《第三次》及 BANDAI 制作的《机动战士 F91》，想了解 GUNDAM 的玩友可以尝试一下或许会有意想不到的收获。

由于国内玩友们对《机动战士 GUNDAM》陌生，在游戏时使难度增加，并且制造出许多“悲剧性”情节，这并不是危言耸听。《机动战士 F91》——在先锋十字军进攻宇宙殖民地非罗获亚Ⅳ时，综合学院工科学生薛比（也译作“罗惊鸿”）与女友赛斯莉（也译作“范灵雨”）失散。为了保护难民船上的亲友，薛比被迫坐进联邦军最新研制的 MS 高达 F91 驾驶舱。然而，作战中他却发现坐在敌军 MS 中的竟是他日思夜想的女友赛斯莉……与此相同情节也被安排在《第三次》的游戏过程中。游戏给玩家一次作编剧导演的机会，而笔者见一不知情的玩友竟指定薛比去击毁赛斯莉驾驶的比基娜（作战用 MS）。实在太惨，这岂不让原作的导演们哭笑不得吗？其实只需将薛比（シーシクブ）驾驶的 F91 靠近赛斯莉（セシリー）的比基娜（ビギナ）指令栏便多一“说得”，使用后赛斯莉便加入己方部队。多一得力干将少一劲敌，难度自然下降，而不知真像的玩友却很难作出这样一举两得的决策，不仅为自己游戏增加困难更害惨了这对情人。整个游戏中还有许多类似的情况的发生，这些都是由原作剧情所影响，只要作得当，便能使敌人成为战友或停止对已方的攻击。笔者在这儿虽无法将剧情一一告诉大家（实在也是了解不多），但请在玩这个游戏的朋友注意开战前敌已方人员的对话。若敌方有时常通话，长相类同或并不太凶恶，采取消极作战态度的人员亦可尝试说服，时常会有意外收获，而聪明的玩友亦能略知主人公之间的关系。

机动战士 GUNDAM 故事与游戏的话题实在太多，由于篇幅限制不能一一向读者介绍，而把更多的留给读者们自己去体会，探讨。故事到《F91》这儿暂告段落，但高达并没有告别观众，高达的游戏亦在一部部推出。动画制作阵容由原来的安彦良及大河原邦男开始，与以后加入的北爪宏幸、美树本晴彦、河森正治、高田裕三等已多达几十位，这么多漫画、动画家联手创作在日本动画史上亦很少见。游戏软件制作阵容也异常庞大。相信 GUNDAM 的开拓者并不会就此了断、现在故事中的主人公后代一定会为我们展示更新的未来，而接踵而至的一定是更精采的游戏节目，就象《GUNDAMF91》结尾描述的先锋十字军与地球联邦政府的战争才刚刚爆发，GUNDAM 故事才刚刚开始（用十五年描绘了个“开始”?）

随着国内漫画事业的发展与游戏的普及，笔者现在了解水平迟早会沦为无知的地步，那时大家都知晓高达的故事，而游戏时亦会有完全不同的感受，相信你一定会说：机动战士 GUNDAM，永远精采的游戏，永远继续的故事。

动画

81 年 3 月 14 日　机动战士 GUNDAM　设定：安彦良和　制作：松竹系

81 年 7 月 11 日　机动战士 GUNDAM Ⅱ　设定：安彦良和　制作：松竹系

82 年 3 月 13 日　机动战士 GUNDAM Ⅲめぐりめい宇宙篇　设定：富野喜辛　制作：松竹系

88 年 3 月 12 日　机动战士 GUNDAM 逆袭のシャア（夏亚）　设定：北爪宏幸　制作：松竹系

91 年 3 月 16 日　机动战士 GUNDAM F91　设定：安彦良和　制作：松竹系

OVA：

机动战士 GUNDAM 0080 口袋中的战争系列　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅰ：战场まで何マイル？　88 年 3 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅱ：茶色的瞳に映るもの　88 年 4 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

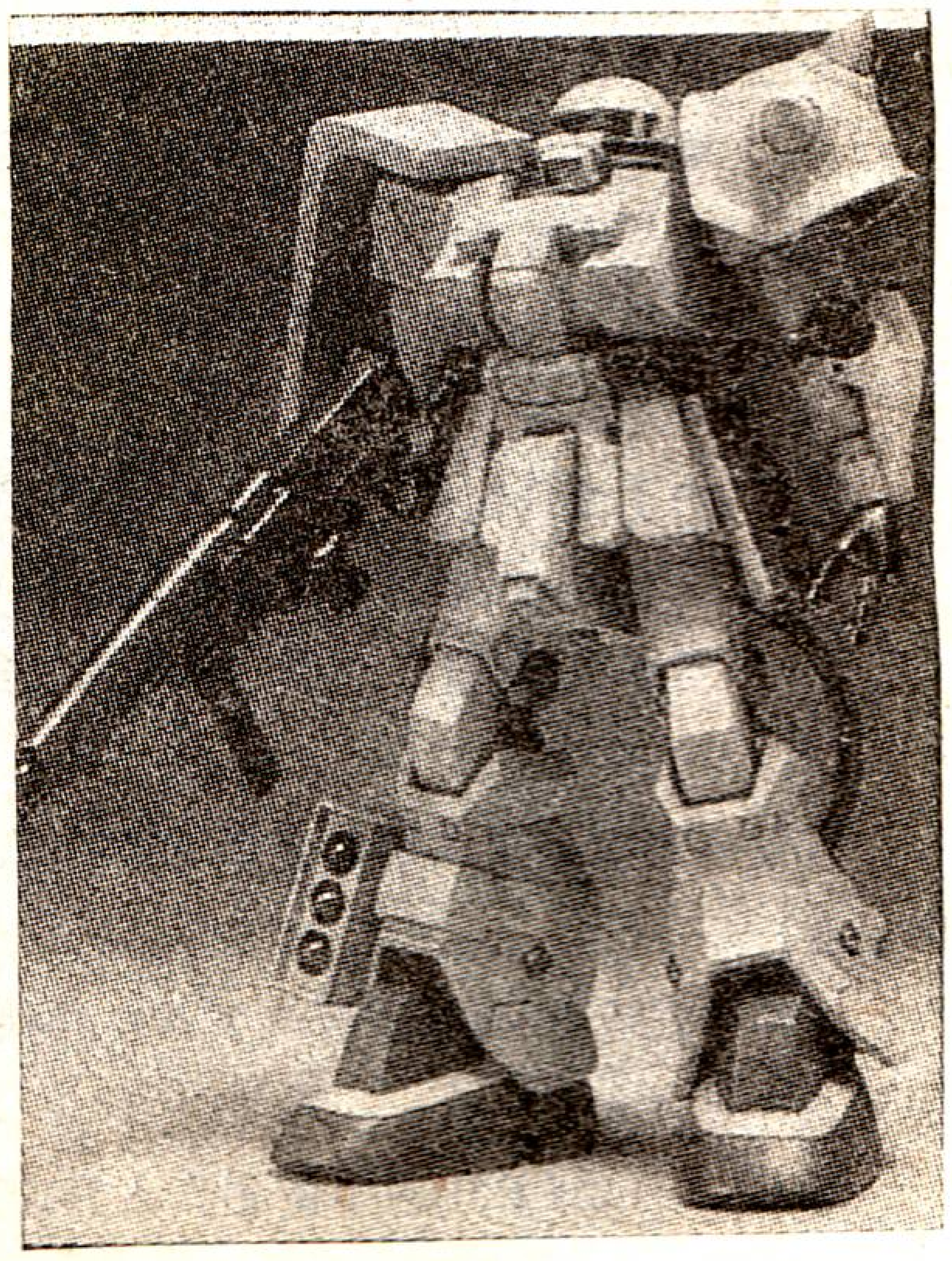
VOL Ⅲ：虹の果てには？　88 年 5 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

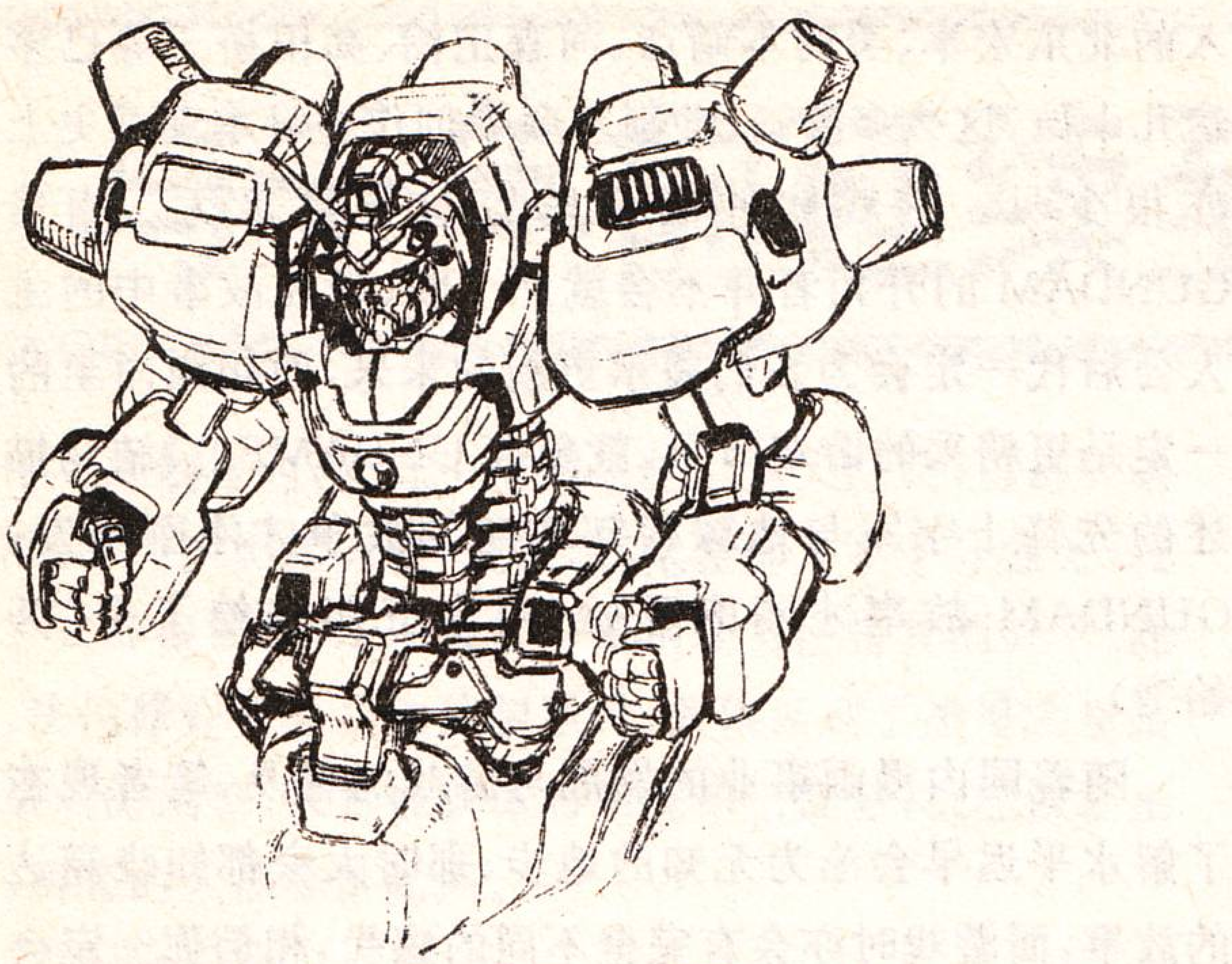
VOL Ⅳ：河を渡つて拉の中　88 年 6 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

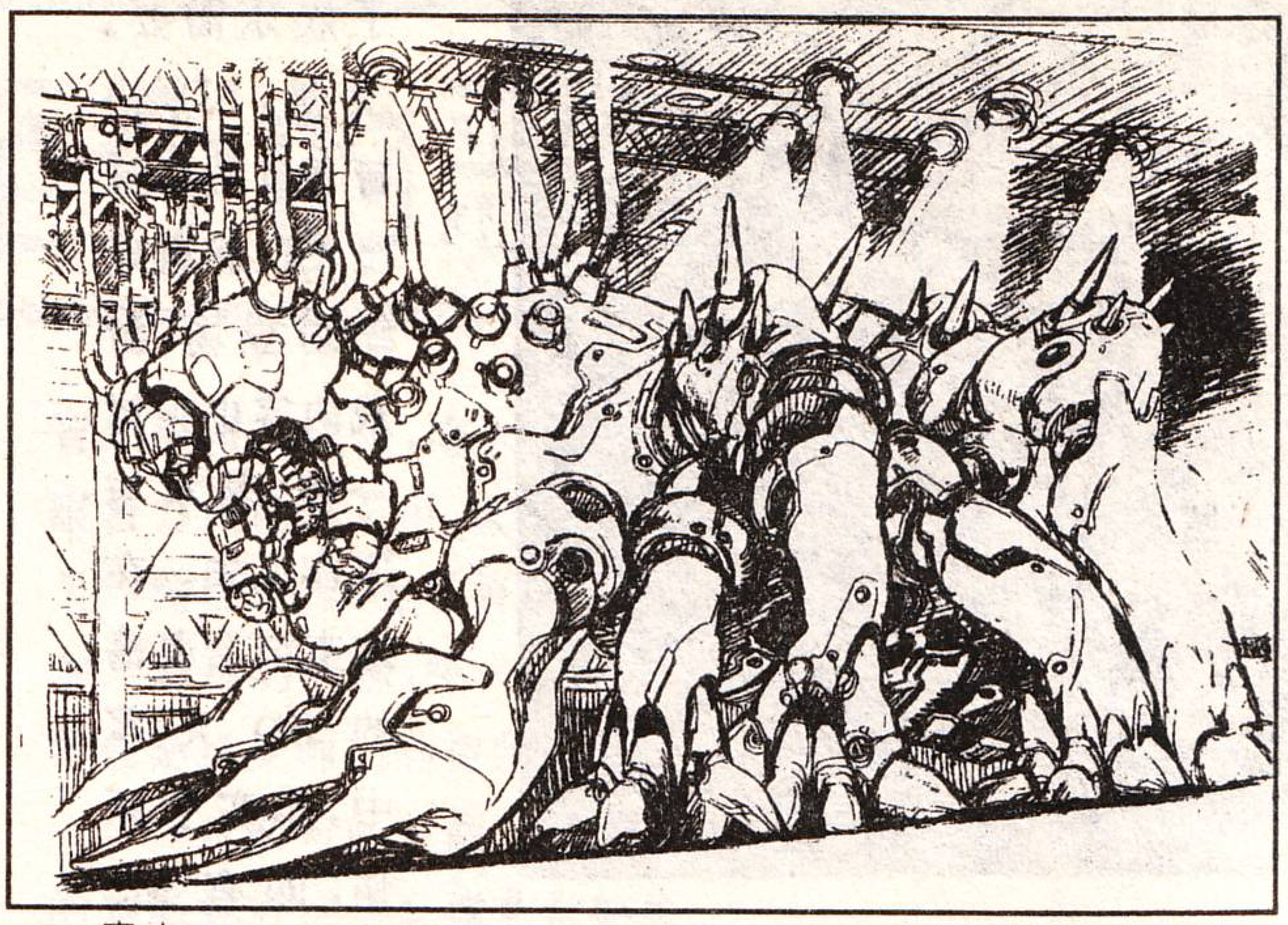
END：

VOL Ⅶ：ホケットの中の战争　88 年 8 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

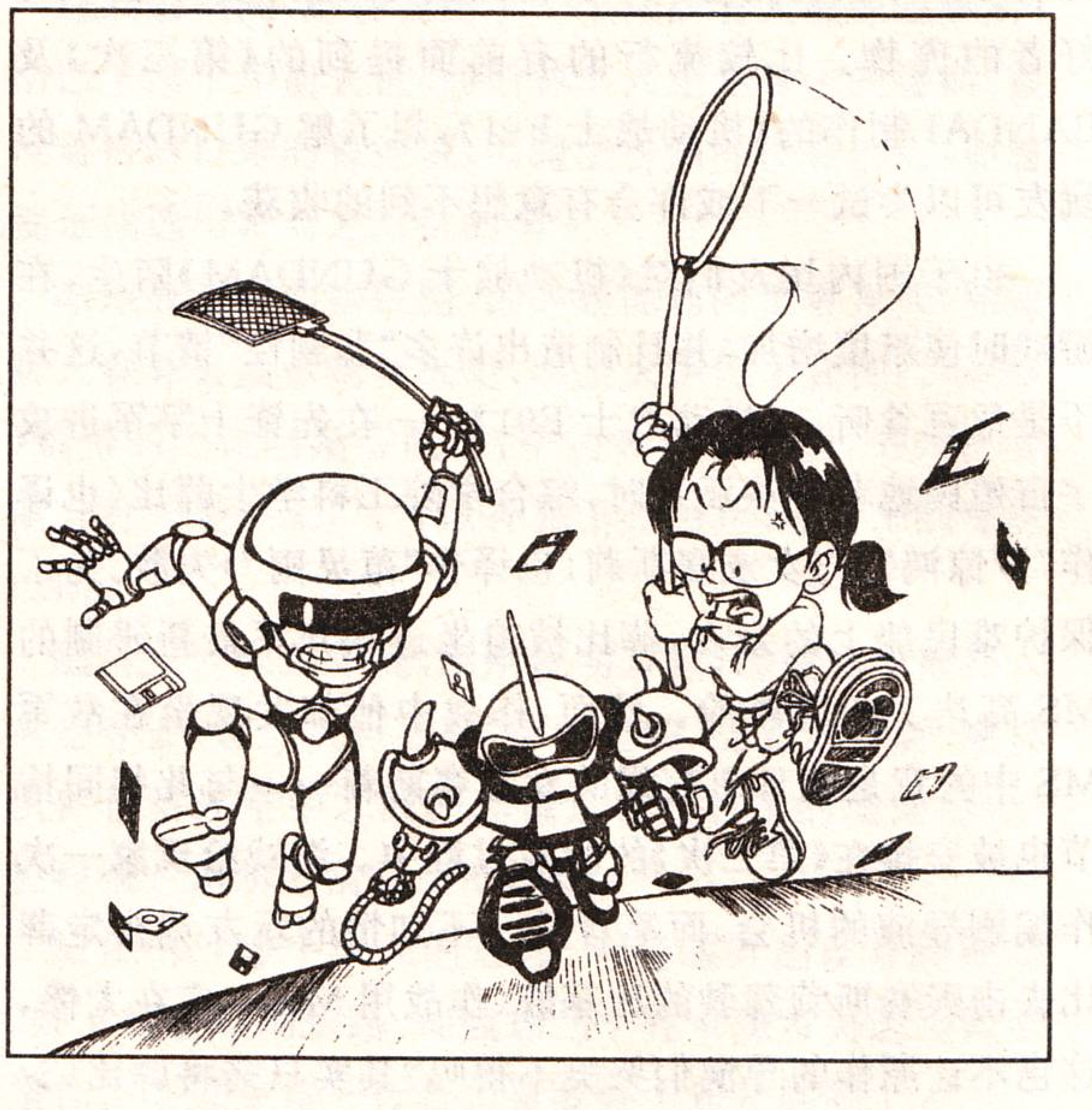
机动战士 GUNDAM 0083







度小



STARDUST MEMORY 系列　河森正治　制作:サンライズ

VOL Ⅰ:GUNDAM 强奇终わりなも追击　91 年 5 月 23 日　发售商:BANDAI　制作:サンライズ

VOL Ⅱ:出击アルビオソ　91 年 6 月 27 日　发售商:BANDAI　制作:サンライズ

VOL Ⅲ:热砂の攻防战　91 年 8 月 22 日　发售商:BANDAI　制作:サンライズ

VOL Ⅳ:ガソダム(GUNDAM)星の空人　91 年 9 月 26 日　发售商:BANDAI　制作:サンライズ

VOL Ⅴ:フオソブラウンの战士　91 年 10 月 24 日　发售商:BANDAI　制作:サンライズ

VOL Ⅵ:苍く辉く炎で　91 年 12 月 1 日　发售商:BANDAI　制作:サンライズ

0083 系列 OVA 共十二部,资料有限,无法全部查正

TV:1985 始　机动战士 Z GUNDAM 系列　制作:日本サンライズ

1986 始　机动战士 ZZ GUNDAM 系列　制作:日本サンライズ

参与设计:今川泰宏　安彦安和　大河原邦男　北爪宏幸　小林利充　美树本晴彦　高田裕仁　藤田一已　永野获(都是有名动画、漫画家)。

漫画:最初的原作是小说形式

漫画机动战士 GUNDAM 在剧场版 OVA、TV 动画前后相应推出

原作:矢立肇　富野喜幸　富野由悠季等　漫画:井上大助等

由于漫画制作人员并非一些著名漫画家,制作水平不太理想,销售量竟比不上 BANDAI 制作的 GUNDAM 手辨模型,所以动画、模型、游戏是 GUNDAM 三大支柱。

机械人游戏形象采用剧场版的 F91 及 V GUNDAM(逆袭的夏亚)

人物造型代表:最初出场的アムロ(阿姆罗)　シヤア(夏亚与アムロ对抗)

除 GUNDAM F91 以外的名作人物之际关系紧密,时间跨

(上接第 9 页)　**责任编辑**:king

22. ソレイコの街

国王被牢中逃出的怪物抓走了,赶快去找吧!在皇宫二楼赶走了怪物与国王交谈后追赶怪物来到了教堂,与怪物谈过话后出门会碰到来抓怪物的两士兵,之后回皇宫汇报后来到街上的木牌前调查一下,村子又恢复了平静。

23. 最后的戰斗

战场在训练所前的大湖底。经过了那么多场的战斗,身经百战的你应付这儿的迷宫应该是绰绰有余,而能不能消灭关末的六个特别的怪物,就得看你的水平了。

24. 尾聲

战斗终于结束,主角又回到了家乡,但长毛狗不知溜到哪去了,快找它出来吧!之后,到城门口桥边与女友阿丽丝(アリス)交谈就能看到结束画面了。

责任编辑:半熟

福州双先贝电脑
竭诚为电玩迷服务

我公司位于福州烟山脚下，闽江之滨，地利人和。由致力我国电子游戏事业已十年、著名的傅瓒先生(90坦克、93超级魂、烟山杯围棋、"一点通"…)主帅，力求为广大游戏机迷提供最好的服务。办理各种最新游戏机、卡、电脑游戏快件邮购、定购业务。详细目录函索(请附邮票)即寄。另有独创3合1语音芯片(内含"我爱你"、"好极了"、"发财了"三段话，适合加装在洋娃娃、储蓄盒、财神不倒翁等玩具礼品内，也可用来给掌上机等各种电器加上语音)每片3元，10片起寄，批量面议。

地址：福州六一南路113号　电话：3447030

联系人：付先生　黄小姐

技贸双先　快捷周到

薄利多销　品质一流

诚征全国经销商

隆重推出超任系列

超级任天堂游戏机

超任博士磁碟机

超任光碟机

超任游戏节目光盘

超任仿火箭炮电光枪

特推 超任与街机转换器

我公司是从事电子电脑及开发的单位，现已连续三年被地、市有关单位评为"重合同守信用单位"，且直接与香港有业务联系，所有货物均为一手货，质量绝对保证，凡在我部购买的货物一年内保换，终身维修。

另本部附有超任光碟游戏节目单(简繁体)、*PC*机工具、系统、编辑、游戏等软件，函索目录请寄20元并赠送一套自选软件或超任软件游戏(包括磁盘)。

名　称：**侯马四通软件部**

地　址：**山西省侯马市建材厂一楼**

(市中心交通岗东南侧)

电　话：(03651)220958　223892

邮　编：043000

收卡·售卡·换卡·订卡·邮卡

想买特价游戏机或卡吗？想将旧卡换新卡吗？

请到：海淀游戏卡特价部

长期向全国游戏族提供以下服务：

收卡：收购各类游戏机和卡；**售卡**：特价销售机或卡(如世嘉真人快打55元/盘，任天堂三国志Ⅱ85元/盘)；**换卡**：玩腻的卡可换新节目卡(如任天堂卡可换世嘉卡)；**订卡**：预订各类紧、俏、缺游戏卡(如原装魂斗罗)；**邮卡**：外地读者购买，请来信索取详细资料并附1元邮资费(具体办法请到当地邮局查询)。

并向全国征求合作厂商

启：自第五期广告后，每天收到全国电玩友的大量来信，不能一一回信，望谅解。外地读者换卡，请先来信(写清用几盘卡换什么卡，并附邮资1元)，我们将卡选好后去信通知你，再行邮购即可。

地址：中国海淀图书城游戏卡特价部(北京海淀大街31号)332路海淀下车。

联系人：陈伯铎　**电话**(01)2541155—2100

邮编：100080

货比三家谁最好
请到西艾看一看

北京西艾商行是一家游戏机专营店，批发、零售各类游戏机、卡及附属设备，品种有世嘉机、超任机、磁碟机、世嘉CD机、3DO游戏机，NEO.GEO游戏机及各类游戏节目，同时还提供出租游戏机、卡、换卡、换机、换CD、订购、代销、邮购等多项服务。

新卡预告　沙漠风暴Ⅲ170元　侍魂260元
梦幻模拟战Ⅱ660元　狮王230元
95足球170元

地址：海淀区中关村南路甲1号(海中市场对面)

联系人：蔡　葳　电话：2562211—2188

BP：126呼89635

特告　欢迎广大闯关族惠顾，您可能会有意外收获。

品目齐全　服务周到

台湾产

世嘉机 750元

游戏一族

特别的奉献给闯关的你!!

自本广告刊登之日起到四月十五日前，凡在本店购世嘉机的朋友，均可在下列世嘉卡中任选一盘赠送：

魂斗罗　海豚ⅠⅡ　阿拉丁神灯　波斯王子　索尼克ⅠⅡⅢ　沙漠风暴　恶魔城　超级忍者　究极麻雀　NBA篮球　世界杯足球　侏罗纪　七龙珠　米格29　忍者龟　米老鼠与唐老鸭

另：1. 本店仍设二手货代卖，可先预付您所代销物品价格的30%。

2. 外地朋友若需邮购，直接汇款至本店，款到三日内发货。请在汇款单上注明赠卡名称。

3. 对特殊困难的朋友，仍可分期付款，购世嘉机。

4. 备有超任光盘系统，为您提供所有超任节目。

地址：北京东城区美术馆后街39号万和公司游戏部

邮编：100010　电话：4073697

联系人：陈　晖 4261188呼30638

李维春 2046677呼10275

徐立军 2553399呼307

科林——电玩之友

科林电器店

为GAME集中营难友们提供贴心服务：

1. 专业维修电脑、游戏机及附属设备，上海地区上门服务。
2. 本店有超任游戏1200余种、世嘉游戏900余种、计算机软件1100余种，欢迎邮购各种卡带节目。磁盘每张6元(质量保证)。
3. 低价提供各种型号游戏机及各类电玩资料。

欢迎电玩友垂询，节目清单等详细资料，附邮资1元即寄。

地　址：上海丹徒路131号

联系人：林涛　邮编：200082

BP　机：(021)126—5692102

127—2217101

精博电子娱乐

为各位GAME集中营的电玩迷特别提供日本原装二代N制世嘉机，特价980元

1、无论您从哪买的游戏卡，无需任何折扣即可在本店进行等价交换。

2、每换卡一次最低手续费只需10元！

3、为广大GAME集中营的朋友优惠提供最新世嘉卡带(持本期GAME集中营购买)。

超级魂斗罗95元　幽游白书二代150元

音速四代150元　'95世界杯180元

3DO游戏机4500元(送二张盘)

3DO超级街霸500元

同时备有GAME集中营所介绍的最新游戏卡带，各种新型游戏机，世嘉CD机、3DO、土星、百种世嘉卡办理换卡，代销二手货，批发等业务。

地址：崇文门饭店正对面，春帆精品店

业务电话：7025980

联系人：赵晓东　BP：2562200呼1778

世嘉五代制式探密

文/特工黄

最近关于MD机制式的问题得到越来越多MD迷的关心。确实,MD机用NTSC制输出效果大大超过了PAL制输出,那么,其中的原因是什么呢?请先看看PAL制和NTSC制的差别:

	PAL	NTSC
彩色副载波	4.43MHz	3.58MHz
是否逐行倒相	是	否
伴音载频	6.5MHz	4.5MHz
行频	15625Hz	15750Hz
行数	625	525
场数	50Hz	60Hz

你要是认为MD机原来是N制输出,是加了"制转"后变成了PAL制输出,那就冤枉了MD机了,因为MD机在设计时已经考虑到多种制式输出的需要,MD机主板上的PPU(图像处理器)能够输出R、G、B三基色信号和S同步信号,因此它们可以编码成各种制式,由于PAL制和N制是最常用的二种制式,故主板上用了一块SONY的PAL/NTSC双制式编码IC,该IC只需在外部电路加上几个必需元件,就可方便地把R、G、B,S信号编码成PAL制式N制视频信号输出。故从硬件上说,PAL制输出和N制输出处于平等地位,不存在孰优孰劣的问题,那为什么PAL制和N制效果差别甚大呢?

这是因为游戏程序大部分是日本和老美编制的,他们的电视制式是N制,故游戏程序也是按照N制的标准来编制的,这就产生了以下问题:①因为N制行数中为525行,而PAL制为625行,故一幅525行的游戏图象,对N制来说是满屏,对PAL制来说只有525/625屏,故看上去PAL制输出的图像垂直方向上被压缩了约1/6。②因为N制的行频略小于PAL制,故看上去PAL制输出的图像整个稍向左偏了一些,而N制输出的图像左右完全对称。③因为N制的帧频(一幅完整的图像即为一帧,它由二场组成)为30Hz,而P制只有25Hz,故对于连续输出的30幅游戏图像来说,N制只需1秒就能输出完毕,而PAL制则需要1.2秒才能输出,因为设计的游戏速度是以N制为标准的,故用PAL制输出时,CPU要多花0.2秒去等待这30幅游戏图像全部输出才能接着执行下面的程序,所以感觉上PAL制输出的速度减慢了1/5倍,同理,声音也是这样减慢了1/5倍,故在图像和声音上PAL制输出都不如N制输出。

至于PAL制和N制的其它差别,对于图像和声音影响甚小,而且,严格地说,PAL制的编码方式在图像解析力、彩色、伴音等方面都比N制略胜一筹,故现在有些传闻什么"PAL制输出比起N制输出来色彩饱和度变差、图像变模糊,声音变浑浊","PAL制输出不如N制输出原因是N制加制转变成PAL制后,由制转所引起的"等等都是错误的,MD玩家切勿上当。

注:本文所述只针对世嘉五代机型、切勿生搬硬套于其它机型之上。 **责任编辑:STAR**

《电子游戏软件》订阅办法

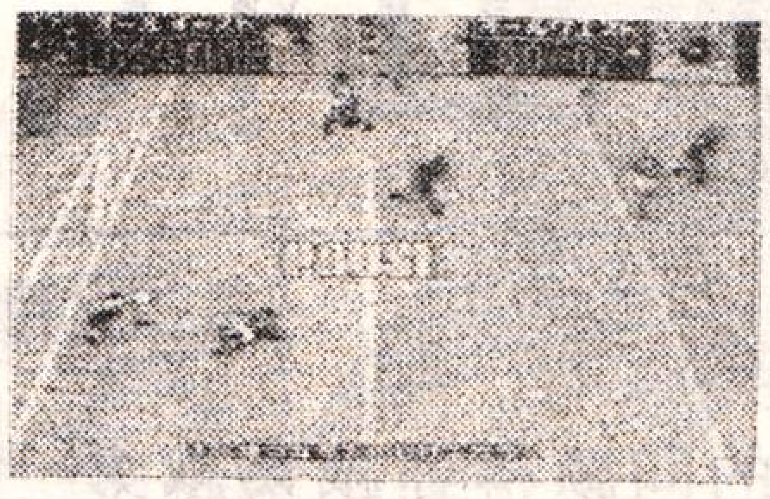
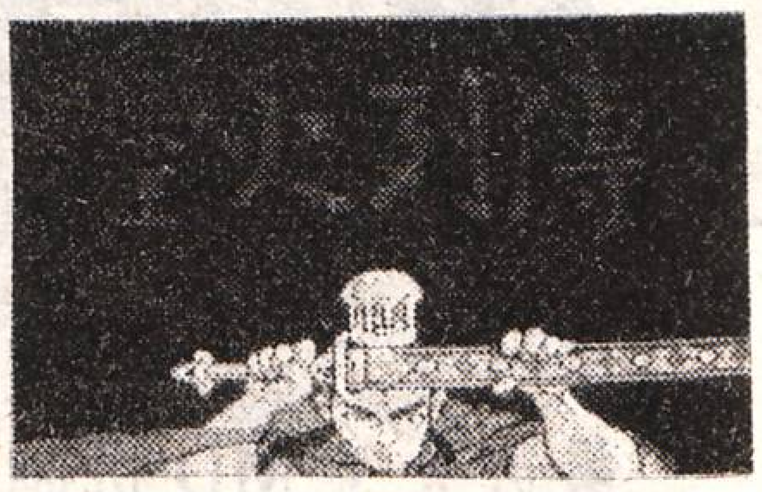
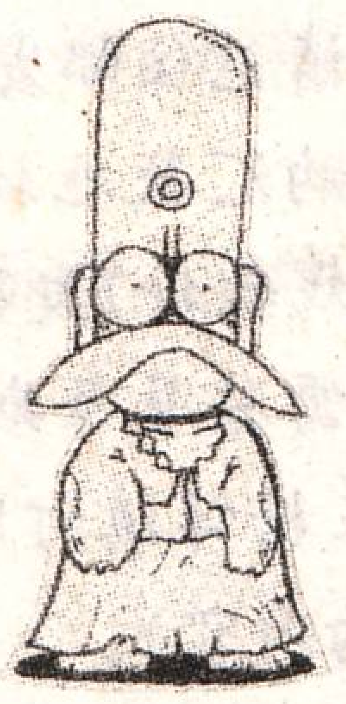
一、本刊94年(双月刊)共出版5期(创刊号已售完),每期4.50元。可汇款到杂志社邮购。

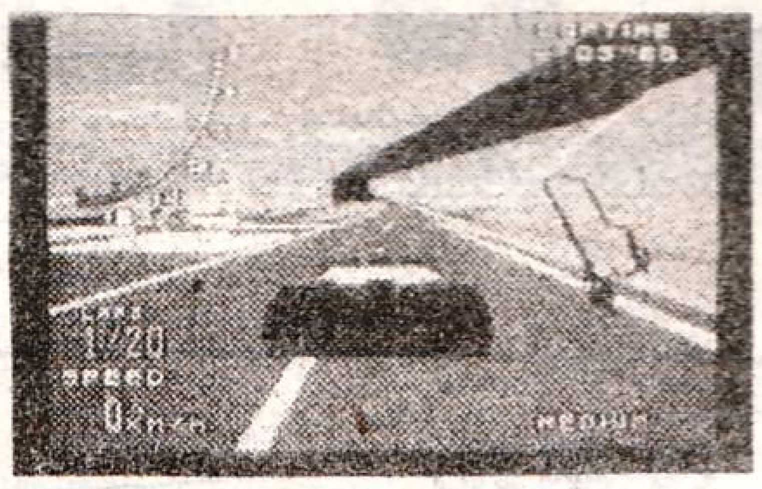
二、95年(月刊)共出版12期,每期订价4.50元,可汇款到杂志社邮购。亦可随时到当地邮局订阅,请记住邮发代号82—648。

三、邮购汇款地址:北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》发行部。邮政编码:100009,免收邮费。如需挂号每期加收0.50元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅姓名、地址、邮编(在附言栏填清邮购内容)。

四、本刊邮寄迅速便捷可靠,每月出刊第二天即邮出。一次订阅几期均可。期间如对杂志不满,亦可随时要求停购退款。

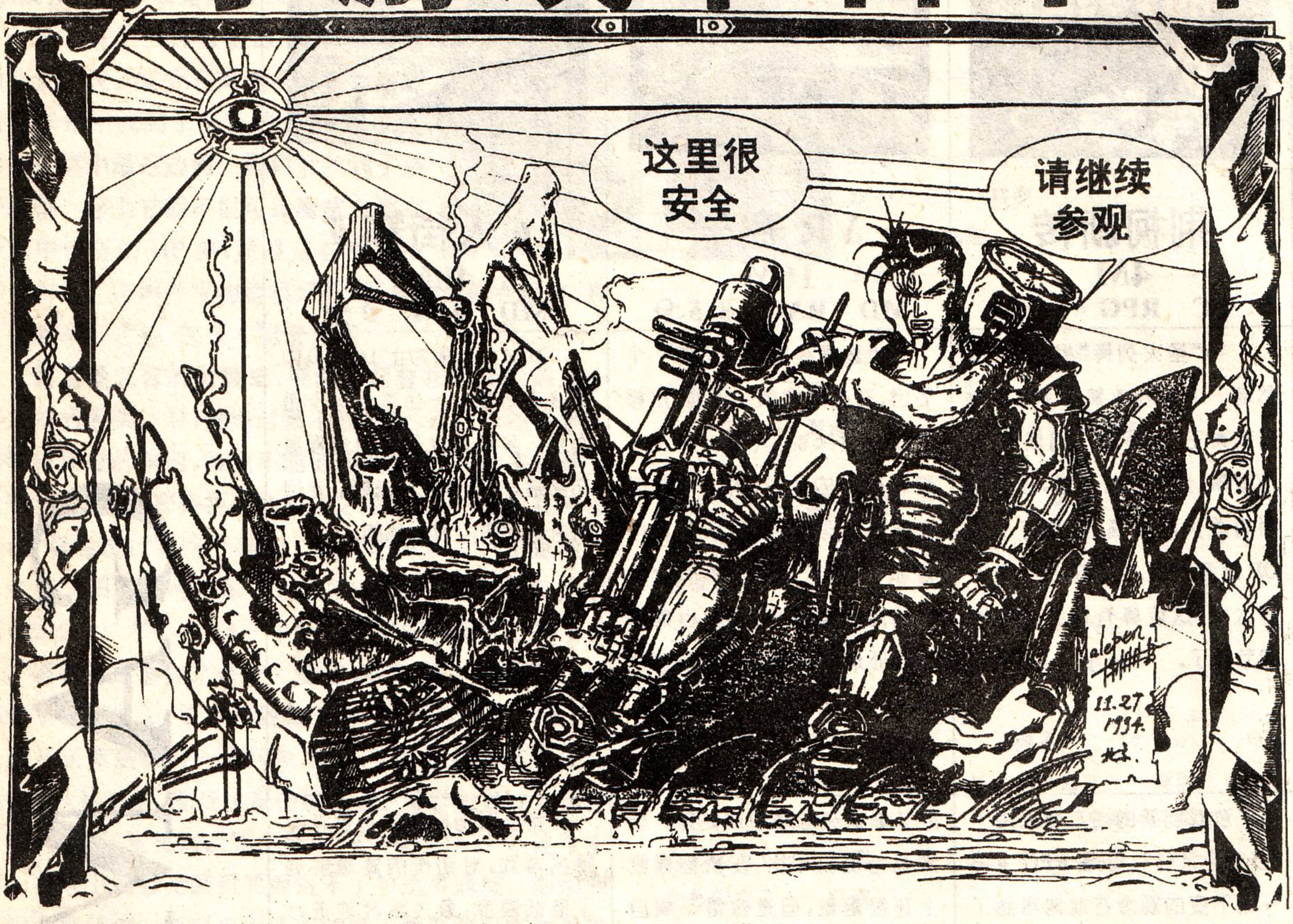
GAME BAR

为增加 GAME BAR 的广泛性和参与性，遂邀张弦、叶伟先生加盟，以期带来新风。龙哥无类乘机逃之夭夭，唯老 D 忠厚，留作人质，不知何时淘汰出局。	 **日本足球联赛** **16M** **SFC SPG 8.5分**	 **圣火列传** **2M** **FC RPG 5分**
主持人 叶 伟	赶在94年足球热浪中诞生的产品。应该说具有不俗的表现，其背景声音虽然没有现场感，但画面上的效果非常出色，转轴等技术运用得当，真实感颇强，只是人物在造型上显得过于呆板，缺乏应有的柔和。	较粗糙的中文版 RPG 故事也就是各位常见的那种台湾武侠小说的情节，虽不能说很糟但也好不到哪去，没什么太大的意思，当然，这是个原创游戏，并非汉化的日文软件，从这点上来说，还略微有点意义。
主持人 张 弦	画面上的感觉好极了。场面极为开阔，纵深感很强，很容易令人有一种忘却自我的投入感，人物全部采用日本足球联赛中的真实姓名，游戏中也出现了各队所代表的吉祥物。这对于热衷于日本足球的人士来说，大概会十分的感动吧。	唯一有些印象的就是那几句充满了台湾式幽默的对白。从 RPG 的角度来说，这是一个很平庸至少是没什么太大意思的节目，因为是中文，看得懂的人多，所以才有这许多人玩，如果是日文版的话，恐怕就会令许多人生厌吧。
 老 D 别愁眉苦脸， 马上淘汰出局。	对国内玩家而言，唯一的遗憾是节目中的球员均是陌生面孔和名字，但在操作性和临场的振奋感上绝对是超一流的作品，目前为止的同类节目中还很少有做到如此水准的经典作品。	做为正统的 RPG 实在不能令人满意，无论从人物、情节、战斗，还是移动都没有它应有的效果。故事都没展开就基本结束了，让人觉得太简单，不过瘾。

荆柯新传	VR赛车	16人街霸Ⅱ
		
荆柯新传 **4M** **FC　RPG　6分**	**VR赛车** **16M** **MD　RAC　8.5分**	**16人街霸Ⅱ** **40M** **MD　ACT　9分**
与"圣火列传"相比，这显然是一个较为成熟的RPG"荆柯刺秦王"是很适于搞成RPG的故事，这个取材不错，画面方面有很大的提高，甚至有不少OP画面出现，作图的水平也不算太差，这该算有那么点味道的节目了。	世嘉曾经重点宣传的一个节目，在街机中颇受欢迎，从移植度角度来说，大体上保持了原有作品的风貌，对不规则多边形的处理水平，在16位机中堪称一流，这其中固然有卡中那精加速器的作用，但世嘉的高速处理能力也表现得淋漓尽致。	40M！目前为止16位机中最高的容量——当然是指卡带而言。其移植度还有刺激程度非常高，动作感非常流畅。是目前所有街霸中最出色的。
游戏创新的地方是采用了"多角色系统"。以往RPG主角一成不变的观念在此地得到了更新，在本节目中，你有时是太子丹，有时又是荆柯，角色随情节变化而变化，很有新意。不过汉字指令的字形太大，让人看得很不舒服。	很漂亮的多边形处理。虽然说与街机相比，在精细程度上还很粗糙，但是做得平滑自如，在同类机型中确实少见，而且戴上主体眼镜后，感觉异常兴奋，颇具有收藏价值。但作为家用游戏来说过于简单了一些。	完全以街机为蓝本制作的同名游戏，对动作的删除降到了最低限度，最大限度地进行了移植，而且可设定的模式很多。"超级模式""组队对战"是MD机型中独有的，非常好，真是百里挑一的对战节目。
素材、系统都是值得称赞的，基本在制作上没有可指责的地方。人物的造型和故事中的画面也不乏可圈可点之处，算是优秀的原创作品。	大热门的SEGA招牌赛车游戏，在速度和画面处理上都十分出色。难度不大可以痛快地过高速度的瘾，赛车的设计虽然是多边形VR效果，但也非常漂亮。	音效处理方面相比之下SFC完全照搬街机的效果，并不讨好，玩惯了24M街霸的人乍听之下都会对那种武打片的拳脚音效不满，而MD版独创的音效处理比较有过去的感觉，只有人语稍觉不足。

GAME BAR

电子游戏节目十年



四 1989·三强鼎立(上)

文/小楠

一、任天堂·暗淡的日子



八十年代的最后一年，日本游戏业界正式进入任天堂、世嘉、PC—E 三强鼎立的局面。任天堂进入冬眠期；世嘉进入惊蛰期；PC—E 进入成熟期。说任天堂处于“冬眠期”(有的书上说是“稳定期”，实在是很客气的说法)是基于以下三方面原因：A、主机销售量持续下降。任天堂主机 83 年售出 44 万台，84 年售出 168 万台，85 年猛增到 368 万台，86 年达到创纪录的 389 万台，87 年市场开始饱和，销量降到 177 万台，88 年售出 159 万台，89 年一路下滑仅售出 124 万台。而至 1988 年 12 月。PC—E 已售出 130 万台，其中 CD—ROM 售出 8 万台。至 89 年 1 月，世嘉机推出后短短不到 4 个月，已售出 20 万台。这两个机种的崛起，抢占了任天堂一部分市场份额。B、游戏节目数量发生了引人注目的变化。请看以下数字比较，任天堂 1988 年共生产 188 部游戏，1989 年降为 161 部，下降率 15%；PC—E1988 年共生产 22 部游戏，1989 年激增为 75 部，翻了 3 倍多。世嘉MD1988年共生产4部游戏，1989年为21部，翻了5倍



多。C、更重要的是1989年任天堂几乎拿不出象“勇者”系列，“马里奥”系列，“最终幻想”系列那样的大牌游戏。能支持门面的也仅限于一两个RPG游戏。而PC—E不断推出新的机型，尤其是CD—ROM的出现，游戏容量大大增加，画面更加清晰漂亮，使任天堂感受到十二万分的压迫。代表当年游戏业最高水准的十佳游戏中，PC—E继续保持领先势头，由88年的4席增至6席，而任天堂仅占2席！这给人很深的印象和很强的失落感。正如意大利足球甲级联赛，它是靠灿若群星的大牌球星和令人眼花缭乱的精彩射门保持其永久魅力的，有些富于创造性的球星，有些精妙绝纶的射门，多少年以后人们还在津津乐道地谈论，回味。而那些平庸角色，平庸之作，便如过眼烟云，很快便烟消云散，被人们所尘封和遗忘，游戏节目不也是这样吗？

翻检一下嗅觉灵敏，善于见风使舵的89年港台杂志，你便会发现，那些编辑们是怎样巧妙地和将要落水的任天堂保持若即若离的关系，怎样争先恐后地扒上正高速行驶的PC—E列车，正本正本的PC—E专辑，大篇大篇的PC—E攻略，大幅大幅的漂亮的PC—E照片，对照一下昔日任天堂倾国倾城，六宫粉黛无颜色的辉煌时代，所有的人都意识到一个迫在眉睫的事实：超级任天堂快出世吧！

唯有任天堂老板山内溥保持着可怕的镇静。89年4月，他宣布原订89年7月发售的超级任天堂需要推迟。89年7月，他更骇人听闻地告之他的拥护者和敌人：“超级任天堂发售日期最快也要一年以后！”

他遵守了他的诺言，直到90年11月21日，世嘉MD推出整整2年后，超级任天堂才正式面世。

我不知道山内社长宣布这一消息时的心情是轻松愉快还是痛苦万分？这位沉默寡言，从不与人交往的企业怪杰永远让世界捉摸不透，目瞪口呆。

但我可以肯定，NEC和世嘉老板都松了一口气，笑了……

二

看了以上的文字，有些读者或许以为笔者是拿了任天堂的日元或有“任天堂迷”之嫌疑。其实这样写只是为了行文的方便。我想无论是中国的世嘉迷还是超任迷，更不用说至今还在玩任天堂八位游戏机的玩友，都是从玩任天堂游戏启蒙的，对之耳熟能详。而且在游戏业任天堂也确实占有主导地位。因此以任天堂为主线来叙述游戏节目的变迁较易为我国读者理解和接受。群雄逐鹿，胜者为王，本文无意以任天堂为正朔，更无意以世嘉和PC—E为贼。随着我国游戏市场的分化和影响力的变化，九十年代以后的游戏节目，我们得以世嘉MD为详，SFC为略。这也丝毫改变不了MD的软弱地位。只是为了我国游戏迷较易接受而已，读者不要因此而产生错觉。

1989年各机种生产情况如下：

机种	任天堂（共161部）		世嘉MD（共21部）		PC—E（共75部）		GAME BOY（共25部）
类型　情况	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	数量
动作ACT	35	恶魔城传说	7	大魔界村	25	神奇男孩	6
射击STG	17	冲破火网	4	雷鸟号2代	12	究极虎	
RPG	25	神剑除魔	3	梦幻之星Ⅱ	9	伊苏Ⅰ、Ⅱ	2
仿真SLG	12	苍狼与白鹿	2	超级大战略	3	冒险北海道	
冒险推理AVG	27	游游记			3	宇宙铁汉	
体育SPG	31	明星棒球	4	高尔夫	18	棒球联盟Ⅱ	6
益智PZG	3						6
桌上TBG	9	弹珠台Ⅱ	1	麻将龙	5	麻将学园	5
其他ECT	2						

1989 年十佳游戏

名称	机种	厂商	容量	类型	销量	入围	认知度	入围	评分
伊苏Ⅰ、Ⅱ	PC—E CD—ROM	HUDSON—057	2M	RPG	缺	缺	第5位	11回	8.75
魔界塔士	GAME BOY	史克威尔—011	1M	RPG	第1位	16回	第2位	18回	8.75
究极虎	PC—E	TAITO—033	2M	射击	第14位	7回	第13位	3回	8.25
神奇男孩	PC—E CD—ROM	HUDSON—049	缺	冒险	第14位	3回	缺	缺	8.25
冒险北海道	PC—E	沙利欧—001	3M	仿真	缺	缺	缺	缺	8.00
麻将学园	PC—E	FACE—003	4M	桌上	第6位	1回	第13位	1回	8.00
神剑除魔Ⅱ	FC	ASCII—016	2M+64K	RPG	第6位	5回	第3位	27回	8.00
大魔界村	MD	SEGA—011	5M	动作	第10位	21回	第7位	25回	7.75
棒球联盟Ⅱ	PC—E	HUDSON—048	3M	体育	第14位	1回	第19位	1回	7.75
妈妈	FC	任天堂—067	3M+64K	RPG	第2位	15回	第2位	20回	7.75

三、大事记

为了叙述的简明，方便，我们将任天堂（包括GAME BOY）单独叙述；将PC—E和世嘉做为一篇来叙述（其中包括关于这两个机种的综述和大事记）

1. 任天堂（含GMAE BOY）

1月：

大盗伍佑卫门Ⅱ/可进行双人游戏，并附有秘技。平均分6.00

2月：

神剑除魔Ⅱ/RPG的代表作，可以使用前作中的人物。平均分8.00

家庭JUMP—英雄列传/BANDAI为集英社《少年JUMP》创作20周年而作，它的角色均源自《少年JUMP》周刊内曾连载的受欢迎的漫画人物，例如《七龙珠》中的孙悟空，《北斗之拳》中的健次郎，《圣斗士星矢》中的五名女神圣斗士等所有这些人物同现于一个舞台，叫许多漫画迷同时沉浸于RPG世界，该是叫人多么神往的事啊！可惜我国无出版此盒带。



3月：

爆笑！人生剧场/具有RPG要素的板块游戏。平均分5.50

异形/发生在2061年的彗星入侵的科幻故事，带有强烈的恐怖气氛。平均分7.25

4月：

GAME BOY（任天堂手掌机）上市，这可以说是89年最引人注目的事件，第一盘GAME BOY卡仍是《超级马里奥》，在新的GAME舞台上仍旧大受欢迎。有趣的是，GAME BOY曾一度遭禁。GAME BOY象Walkman一样被人们随身携带欣赏，而Walkman一边听一边还可以观察过往车辆。而GAME BOY则低头不顾左右，很容易引起交通事故，故被禁止，后玩的人太多也就不了了之。

苍狼与白鹿/89年最有份量的仿真类游戏，反映12世纪活跃于中国舞台的成吉思汗的丰功伟业。仍由光荣公司制作。平均分7.00

5月：

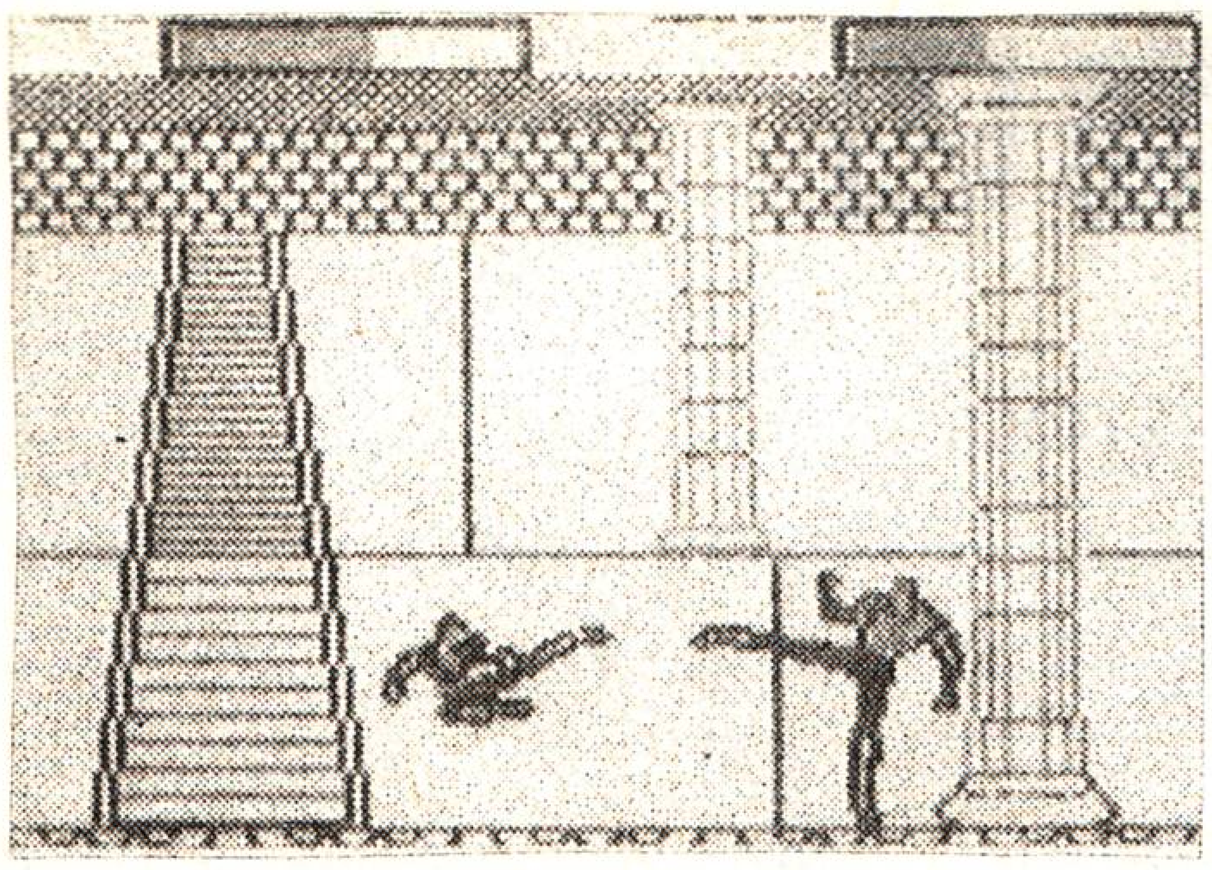
任天堂和NAMCO发生诉讼案。由于知识产权管制加强，IBM—PC游戏软盘出租被禁止，大批出租店倒闭。

FC侦探俱乐部2/这是继一代后又一部分为上下两篇的侦探推理游戏。平均分7.00

由CAPCOM制作的RPG《吞食天地》推出，容量为2M+64K，在我国影响不如《吞食天地Ⅱ·诸葛孔明传》大，平均分7.00

6月：

GAME BOY的《俄罗斯方块》推出，若使用配卖的电线则可以进行双人对战。《俄罗斯方块》对手掌机的普及起了极大的推动作



用，电玩迷们都不会忘记90年代初在我国刮起的手掌机旋风。销售量最高第1位，入围31次。认知度最高第3位，入围31次。平均分 7.25

7月：

妈妈/丝井重里制作的RPG，具有强烈的现代感。被列入89年十佳游戏。平均分 7.75

8月：

星际模拟战/以行星为单位展开模拟仿真游戏，又译作《宇宙战棋》。平均分 6.00

9月：

圣者之路/移植于电脑游戏，可以说是RPG的始祖游戏。平均分 7.75

兵蜂3/KONAMI制作，耐玩的射击游戏，销售量曾列第一位，入围7次。在我国也有大批玩家喜爱。平均分 6.00

10月：

游游记/前后编2盘卡为一套。以传说为蓝本，女主人公加上猴子、八戒、三藏法师、悟净五人周游世界的冒险游戏。平均分 7.00

12月：

恶魔城Ⅲ/KONAMI制作的恶魔城系列第三作，此游戏加入了KONAMI独自开发的特殊IC，令游戏的发色数超越了红白机的界限，也暗示着红白机的性能已经不能满足玩家及生产商的需要了。这个游戏受到很高的评价，被认为是该年度任天堂最好的游戏之一，容量为3M。平均分 7.50

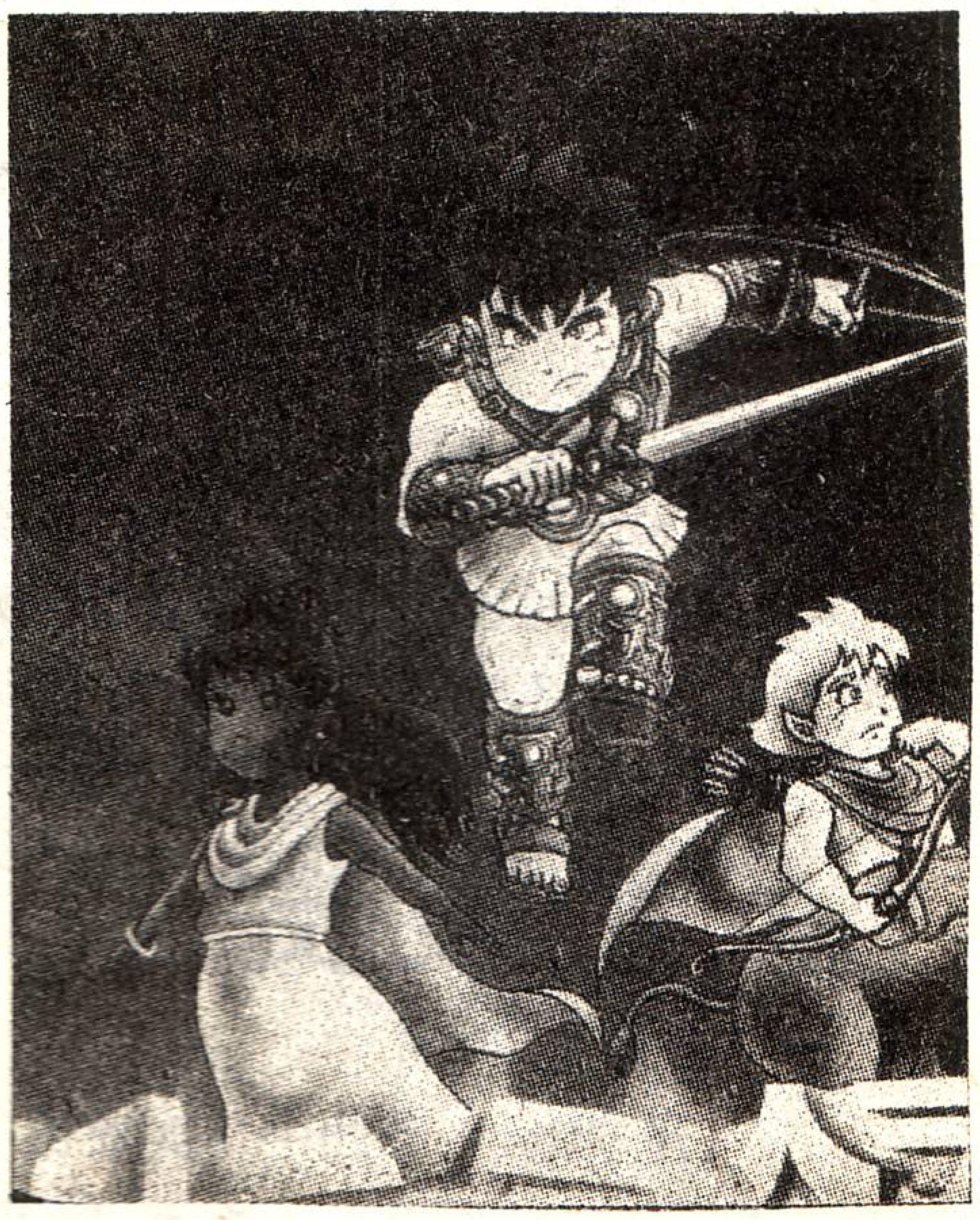


魔界塔士/唯一入选十佳的GAME BOY节目。是极少数专为GAME BOY制作的游戏，也是GAME BOY上最早的RPG。传说世界的中心有一座巨大的魔塔，分成大陆世界，海洋世界，空中世界，都市世界等四个世界，塔顶为极乐世界。游戏者选择3个种族的4人组成团队进行冒险。90年推出Ⅱ代·秘宝传说，91年推出Ⅱ代完结篇·时空的霸者。该节目销售量最高第1位，入围16次。认知度最高第2位，入围18次。平均分 8.75

对于我国电玩迷值得纪念的游戏还有：《双截龙Ⅱ》由街机移植，2M，平均分 6.50。《激龟忍者传》KONAMI制作，2M，由动画改编而成，四位主人公很受喜爱，是个难度较高的节目。销量最高第四位，平均分 6.00。走城市血腥暴力路线的《热血物语》以2M大容量推出，《热血》系列在几个机种都有推出，系列游戏不下十几个，它的群殴乱斗受到社会的批评。街机移值的《脱狱》在日本评价很低，平均分 5.75

在日本和中国都有大批漫画迷的《七龙珠Ⅲ·悟空传》由BANDAI推出，销量曾居第一位，入围八次；认知度最高第5位，入围五次，平均分 6.25。漫画《龙珠》热高烧不退，游戏业也不会寂寞。

另外值得一提的就是SD高达系列游戏，89年共推出2部，都是仿真类。评价都很好，关于SD高达类游戏，可以参看本期《漫画·动画·电子游戏》。



苏州港龙电器商店

地址:苏州市民治路 11 号　　邮编:215006

超任主机(美版)	980 元	世嘉机(原装 N 制式)	990 元
超任磁碟机博士32M	2900 元	组装	600 元
16M	2200 元	制式转换器(超任)	170 元
金霸王 32M	2600 元	超任手柄	120 元
UFO 32M	3200 元	VA 镀金线	70 元/根

世嘉 CD 机(可放普通 CD、CDG、世嘉 CD—GAME)　2300 元

32X 附加器(32 位提升器"Super32X")　1950 元

3DO(预订)送二个 GAME—CD　4500 元　土星机(预订)送 VR 快打　5500 元

MD 卡价目

太平记(8M)SLG	85 元	摩洛哥赛车 Ⅱ(8M)SPT	130 元
欧陆战线(12M)SLG	320 元	B.O.B 战(8M)ACT	110 元
太阁立志(16M)SLG	320 元	恐龙兄弟 Ⅱ(16M)SLG	290 元
新创世记(16M)RPG	390 元	斗技王(8M)RPG	100 元
战神传说(16M)SLG	390 元	大混战(8M)SLG	170 元
梦幻之星 Ⅳ(24M)RPG	340 元	魂斗罗(16M)ACT(双人)	150 元
世界英雄(24M)ACT	180 元	O.R 赛车(16M)SPG	170 元
3DO CD—GAME		梦幻模拟战 Ⅱ(16M)	250 元
超人大战(真人版)	160 元	星球大战	190 元
龙战士	160 元	铁人	190 元
AV 麻雀(真人版)	200 元	侏罗纪公园	230 元
魔堡奇遇 RPG	200 元	疯狗 Ⅱ 代(真人机战)	190 元
J 联盟	190 元	17 人快打 X 版	150 元
真实赛车	190 元	卒业 Ⅱ(RPG)最新	250 元
MD—CD			
SD 快打(双人)	170 元	苍狼白鹿	290 元
天舞三国志(RPG)	240 元	魔法少女(RPG)	150 元
神奇狗	130 元	银河少年	120 元
八玉勇士传	220 元	波斯王子	140 元

博士 Ⅵ 代专用 CD 机　2500 元/台　光盘 3 片(内有 91～95 超任 GAME 约二十多个)　1500 元

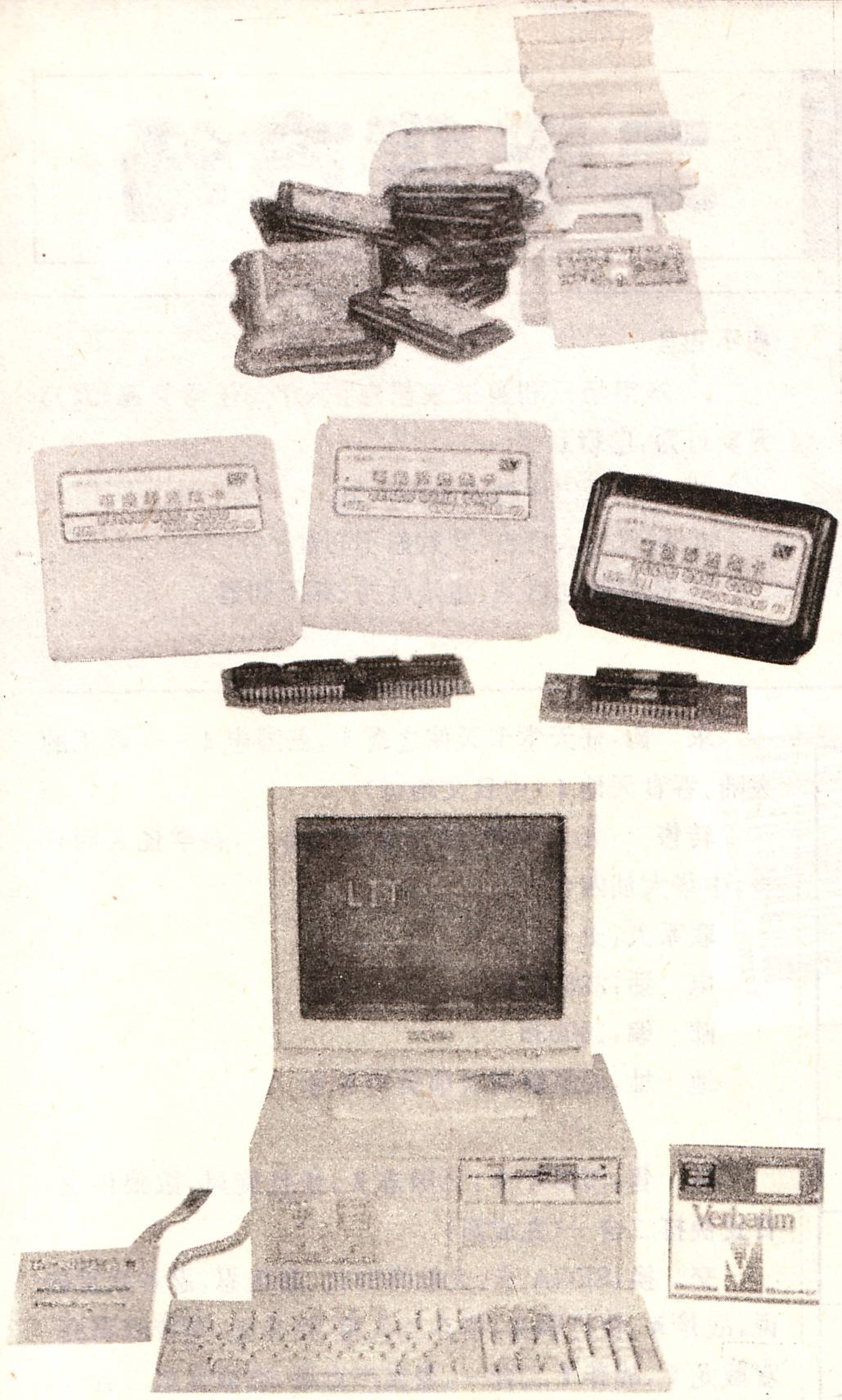
另有大量土星 CD—GAME,包括 VR 快打、木偶奇遇记、香港谋杀案等。特价发售多种主机的 GAME 均可邮购,欢迎来电来函,机邮费 20 元,卡、CD 邮费 10 元,特快别计。星际杂志,特价发售 93 版 15 元/本全部彩印 126～139 期,94 版 30 元/本,128 页多种软硬件介绍,新卡快讯,攻略天地等,是各闯关族的珍藏,机不可失。

款到发货　　信守合同

收款人:叶威　　电话:(0512)5242655(白天)(0512)7265955(晚上)

开户银行:苏州中信实业银行苏州分行　　帐号:704—01226280002

香港:联系人:叶 华　　电话:(00852)—6695947



我公司根据经销商和用户反馈信息，组织技术人员昼夜奋战，在 LIT 可重录型游戏卡基础上又隆重推出 LIT 系列三大热点产品。

▲街机可录型电脑板

开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情，少则数百元，多则几千元，有了 LIT 街机电脑板，换一次节目，就可以象家庭 LIT 卡，只需一些录制费。

▲家庭 16 位立体游戏机大容量可录卡

大容量 16M，可录 16M 节目，带记忆功能，有 4M、8M 组成合卡功能。

▲家庭 8 位游戏机用中小学系列学习节目

电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能用它进行电脑教学，对家庭对社会都将是一件很有意义的事情。为此，李氏公司投巨资，召络天下软件开发英才，依照教学大纲，开发出用于中小学各科的全系列学习节目。该套节目可选择重复录入 LIT 可重录型游戏卡，在普通游戏机上便可使用。

（注：凡 LIT 产品老经销商欲经销以上产品请速联系，欲经销 LIT 产品新客户请提前申请和预约）

继续提供家庭 8 位、16 位 LIT 系列可重录游戏卡及录制系统。

欢迎在各地
经销商处选购

突发奇兵
三大热点产品

李氏科技发展有限公司荣誉出品

地址：陕西省宝鸡市金陵路 21 号
电话：0917—219789 211261　邮编：721001
深圳分厂：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋厂房三层
业务电话：0755—7900837　邮编：518102
哈尔滨办事处：0451—8602158

上海经销商：上海市永利行贸易有限公司
电话：3784293　BP：2440088—3418
北京经销商：朝阳区和平街文化站游戏厅（8 区计量院南门西侧 100 米）
电话：4216131—224　孟健康

二手货市场

二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写(为便于电脑登记，复印件和自制表格无效!)。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为、违法行为，恕不刊登。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

求　购：任天堂卡天使之翼Ⅱ，三国志Ⅱ——霸王的大陆，吞食天地Ⅱ(中日文均可)

转售　：九人街霸，猫和老鼠八合一，科学怪人四合一，中华大仙四合一。

联系人：史一

电　话：2233143

邮　编：100035

地　址：北京新街口前英房9号

转　售：SEGA卡：三国志Ⅲ，快打旋风，饿狼传说，日式快打二合一(九成新)

交　换：SEGA卡：大航海时代，超级忍，忍者武雷传说，战斧Ⅲ，快打拳头，格斗三人组，格斗王，辛普森家庭，双截龙Ⅱ，战斧Ⅱ二合一，麦克杰克逊，空战克星二合一，大战略，欲换：沙漠风暴。

联系人：金晓华

邮　编：200435

地　址：上海市闻喜路930弄6号406室。

求　购：七龙球Ⅲ，天使之翼，吞食天地Ⅰ、Ⅱ。

转　售：踢王，4inl(街霸五代，三目童子，鲁邦三世，卡洛夫)

交　换：挑战者学习机换世嘉游戏机。用4inl(脱狱，双截龙，火炮，风速小子)换三国志Ⅱ，或天使之翼。

联系人：杨杰

邮　编：200240

地　址：上海闵行区江川路456弄13号302室

求　购：超级任天堂(价格便宜)，SEGA卡超级摩托车大奖赛。RPG中华大仙，霹雳神兵。

转　售：世嘉游戏机一台(九成新)，4inl(三目童子，街霸，超人，冒险岛)，忍者神龟Ⅱ，中东大战，双截龙。

交　换:1994,异形Ⅲ,忍者神龟Ⅰ Ⅱ,松鼠大战,5inl(圣斗士Ⅰ Ⅱ,飞龙神拳Ⅲ,双截龙Ⅳ,20人街霸)

联系人:马敏龙

邮　编:526040

地　址:广东肇庆市电机厂行政科

求　购:世嘉机一台

交　换:现有三国志Ⅲ——赤壁之战,任天堂机一台,二十九合一。

联系人:李洋

邮　编:100007

地　址:北京北新桥前永康二巷5175号201

求　购:超级忍Ⅰ,三国志Ⅱ,苍狼与白鹿,欧陆战线。

转　售:光明与黑暗Ⅱ(200元),怒之铁拳(170元)台球(70元),音速小子Ⅲ(100元)

联系人:蓝英放

电　话:5762955－738

邮　编:100024

地　址:北京第二外语学院8号楼4单元1号周锡卿转

求　购:世嘉机一台,三国志列传

转　售:小霸王一台,4in1(热血物语,热血足球,热血冰球,热血竞技),成龙,六三四之剑,cosMIC WARS

联系人:沈骏

电　话:(021)8840670传

地　址:上海崂山四村19号103室

出　让:世嘉机,单卡米老鼠与唐老鸭,铁甲万能侠,怪石,日落骑士,七喜(共计1000元)

联系人:耿建

电　话:4371420(居委会)

寻　呼:1278251144陈立恒转

邮　编:100016

地　址:北京朝阳区酒仙桥11街坊21楼21号

求　购:鳄鱼先生,赤影战士,沙罗曼蛇Ⅱ、Ⅲ,火之鸟,松鼠大战,空中魂斗罗　、

转售或交换:4in1(街霸,魂斗罗Ⅱ、Ⅲ,双截龙Ⅲ,麻将学园)

联系人:徐贤明

邮　编:200092

地　址:上海杨浦区铁岭路90弄11号203室

求　购:三国志Ⅲ,不动明王传,勇者斗恶龙Ⅱ、Ⅲ,神剑除魔Ⅲ,英雄列传,阿拉伯之梦,大魔王复活,王中王,信长的野望,第一滴血Ⅲ,水浒传。

转　售:柯拉米世界Ⅰ、Ⅱ,斧魔,七龙珠外传,七龙珠Ⅱ、Ⅲ,冒险王国,三国志Ⅱ,上尉的密令,赌神。SEGA卡:圣骑士战记,鬼屋Ⅱ,拳击王,火焰足球。

联系人:刘彦

电　话:4367258

邮　编:100018

地　址:北京市朝阳区东坝白衣街3号

转　售:4in1(新西游记,赤影,热血硬派,洛克人),三国志Ⅱ——霸王的大陆(各60元)

交　换:欲换3in1(幽游白书,七龙珠四代,七龙珠外传)

联系人:凌波灏

电　话:3771224

地　址:上海市南市区黄家路南花园弄32号

求　购:柯拉米Ⅰ、Ⅱ

转　售:64in1(50－70元)

交　换:复活,4in1(三目童子,小厨师历险,战斗原始人,僵尸王国),28in1(特殊部队,飞鹰机队),2in1(黄金传说,机械战警Ⅳ)

联系人:王硕

电　话:5223502

邮　编:100005

地　址:北京东单西总布胡同64号楼1门201室

交　换:现有GAMEBOY游戏卡:俄罗斯方块,水管之梦,欲换Gameboy插卡。

联系人:陈镥稼

电　话:6669048

邮　编:200081

地　址:上海市山阴路85弄8号

交　换:现有18人街霸(135元),圣斗士Ⅱ(50元),3in1(激龟忍者Ⅱ,蝙蝠侠,水上魂斗罗)(176元),4in1(松鼠大战,魂斗罗五代,空中魂斗罗,作战狼)(130元),欲换FC卡三国志一代、二代,诸葛孔明传

联系人:孙泓清

电　话:2751946

邮　编:200051

地　址:上海市长宁区长顺路18号603室

转　售:小霸王一台(九成新),4in1(双截龙Ⅲ,上海教父,圣斗士星矢,雷庭刹星),4in1(踢王,烈火三代,变形坦克,捍卫战士二代),空中魂斗罗超强卡,(全计310元)

联系人:刘刚

邮　编:610305

地　址:四川成都青白江区弥牟火星2组

交　换:用PC游戏三国志Ⅱ和EPIC换美女梦工厂和美少女战记

联系人:王鹏程

电　话:7711441

邮　编:100021

地　址:北京市劲松七区702楼1门8号

转　售:枪卡10合1带枪50元左右。SEGA卡:忍者神龟(100元),兽王记(70元)。英雄列传(附最强密

码日本原装大卡)(200元),唐老鸭2合1,音速小子Ⅱ。王子外传29合1,冒险岛Ⅲ4合1,花丸4合1,柯拉米100元,格斗四人组150元,九人街霸米老鼠70元。

联系人:毕波

邮　编:100053

地　址:北京市广内大街478号1门101室

出　让:世嘉卡:战斧Ⅱ、Ⅲ,武装雄鹰,台球,炎之斗球,忍Ⅰ,海湾作战Ⅰ,忍者龟,太阳神之子,格斗四人组Ⅱ、Ⅲ,龙虎之拳,幽游白书,世界杯足球,七龙珠,忍者蛙,2in1(双截龙,宇宙格斗王)

联系人:刘洪浩

电　话:7712277－3467

邮　编:100020

地　址:北京朝阳区东大桥农丰里2区58号

求　购:孔雀王Ⅲ,异形Ⅲ

联系人:王晓枫

电　话:895929－527

邮　编:100006

地　址:北京海淀区玉泉路甲1号林映红家

求　购:世嘉机一台,超级忍,兰博

转　售:裕兴84键中英文电脑键盘一台带卡及资料,小霸王90R游戏机一台,海湾空战4合1,28合1。

联系人:杨万村

电　话:04865－222552

地　址:内蒙古赤峰市乌丹中蒙医院二门诊

求　购:SEGA机一台

转　售:4in1(双截龙Ⅲ,上海教父,圣斗士星矢,鸟人战斗队),踢王,64in1,所罗门之匙,8in1(花丸忍者等)

交　换:4in1(魔鬼克星等),龙牙,九人街霸,飞龙拳Ⅲ。

联系人:陈思得

电　话:0592－6068104

邮　编:361021

地　址:福建省厦门市集美大社路65号

求　购:不动明王传,女神转生。

转　售:火之鸟

联系人:刘彦旭

邮　编:100041

地　址:北京首钢中厚板厂成品丙班

求　购:MD苍狼与白鹿,NBA美国职业蓝球赛,欧陆战线,世界杯超级足球赛。

转　售:三国志(动作版)

联系人:齐松

电　话:2012288－2195

邮　编:100875

地　址:北师大励耘三楼2门103号

转　售:街头霸王

交　换:四合一(足球小将,机械战警Ⅳ,洛克人Ⅴ,罗马竞技场),街头霸王Ⅴ,七合一(西游记Ⅱ,快乐王子,魔鬼克星,小子难缠,所罗门之匙,蝙蝠侠和闪电侠,脱狱Ⅲ)。

联系人:陈小刚

地　址:四川省德阳市绵竹县汉旺东汽技校

求　购:光明与黑暗Ⅱ(100元),光明力量Ⅱ(100元),迈尔·杰克逊(60元),铁甲万能侠(50－60元),七龙珠,忍者龟,三国志Ⅲ(150元),战斧Ⅲ,究极麻雀或雀侦物语(70元)。世嘉机磁碟机一台(800－1100元),一些20至25元左右的世嘉卡,但不能太傻,50元左右一台任天堂。

转　售:圣骑士战记,凯撒大帝(带说明书),二合一(拳击王,魔鬼克星),四天明王,天下统一,万兽之王,七喜,宇宙达人,俄罗斯方块,二合一(霹雳先锋,超级飞狼),森林保护神,光明与黑暗Ⅰ,橄榄枝等。

联系人:赵斌

电　话:9522584

邮　编:201800

地　址:上海市嘉定区清河路花园弄79号602室

求　购:太空战士Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ

转　售:SFC英雄传说Ⅱ,圣剑传说Ⅱ,纹章之谜

联系人:李北平

电　话:2543336

邮　编:100080

地　址:北京海淀区苏公家庙12号

转　售:FC四合一(空中魂斗罗),怒Ⅲ,激龟忍者传Ⅰ,松鼠大战,绿色兵团(10元),西部牛仔(15元)

联系人:李超

地　址:北京宣武区禄长街11号

求　购:世嘉游戏机一台(价格面议)。

交　换:现有九合一(忍者龙剑传Ⅲ,火炮,猫和老鼠,脱狱等),上尉密令。

联系人:李鸣　邮　编:300021

地　址:天津市和平区清和街116号

求　购:Ⅴ型战斗机,空牙,世界末日。

转　售:MD天舞三国志,四狂神(各50元)。星球大战(35元),超级炸弹人(90元),梦幻之星(100元)。FC三十五合一(神勇白兔Ⅲ,上尉密令,机械战警Ⅴ,外星战将,踢王)(100元),三国志之赤壁大战(100元)。

交　换:幽游白书换阿拉丁MD

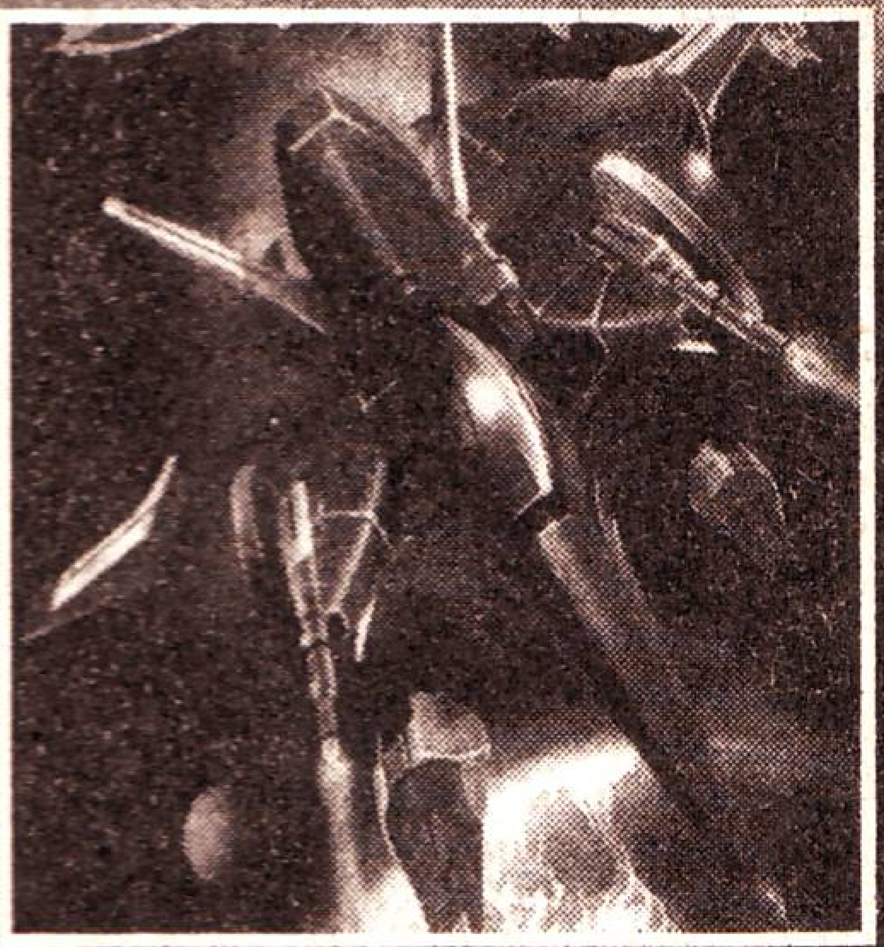
白天:8513414　北京西城区设计院宿舍北二楼十号　100045

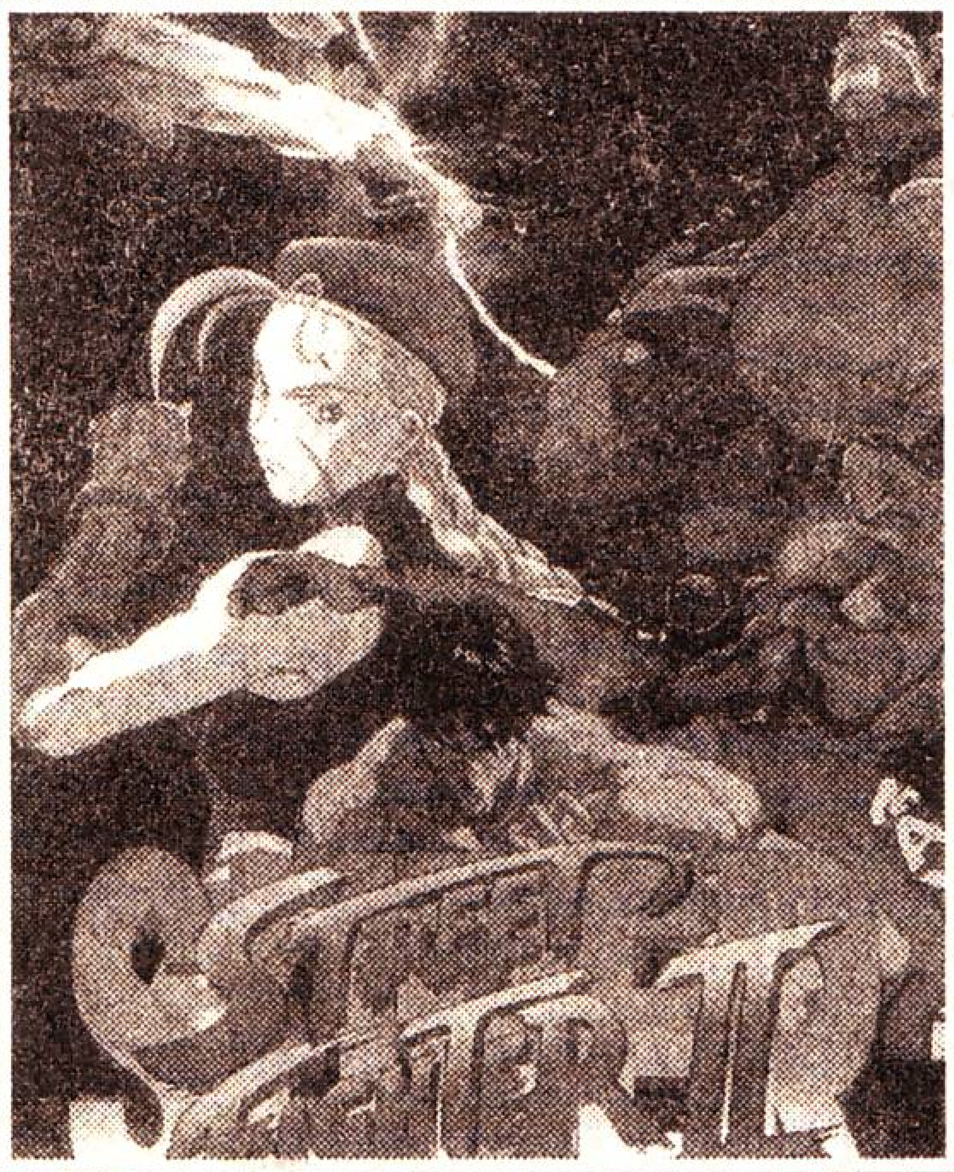
智乐王国

北京最大的游戏机专营店

日本原装世嘉机
特别价：980元
随机赠送日本原装游戏卡

本店选购游戏机、游戏卡,确保质量。
里的游戏机、游戏卡品种最全,
价格最低，直接来这里最省时间。
自选商场，方便选购。
本店办理游戏卡以旧换新业务。









特别介绍：本店独家销售日本原装世嘉机（劲锋壹号）

本店办理全国各地的游戏机、游戏卡邮购业务，来函索取价目表。款到三日内发货，因质量问题凭发票一个月之内寄回本店予以调换，邮费由本店承担。除零售外，还有批发业务。

地址：地安门外大街36号　邮编：100009　电话：01-4035664

玩友俱乐部

＊程宏杰　男　14　初三　游戏机、电脑　北京海淀区沙沟路铁路宿舍14楼1门8号　100036

＊陈　威　男　17　高二　电玩、卡通书　天津市大港区四公司中学高二·二班　300270

＊刘　涛　男　15　高中　漫画、游戏机　武汉中国地质大学附属中学高一(二)班　430074

＊田佳斐　男　15　初中　电玩、旅游　北京849信箱11—5号　100830

＊石　宇　男　12　初中　体育、玩　北京市西城区后铁匠15号　100035

＊马　勇　男　14　初中　篮球、音乐　北京市复兴路14号空军大院21楼2门221号　100843

＊何　桉　男　20　大专　GAME、画书　北京丰台青塔甲2号兴华大学94级计算机系　100039

＊祁建国　男　17　初中　电玩、漫画　天津北辰区天木镇马庄村　300400

＊高　磊　男　13　初一　游戏机、画画　武汉市江汉区花楼街笃安里1号　430014

＊李文杰　男　20　高中　体育、游戏　北京大学38号楼528室　100871

＊金　涛　男　15　初中　听歌、逛街　北京市团结湖北四条11楼1单元402号　100026

＊刘　杨　男　13　小学　游戏、漫画书　宣武区廊房二条54号　100051

＊陈　超　男　19　大学　音乐、模型制作　北航7—35信箱9305班　100083

＊顾　萌　男　15　初中　电子游戏、电脑　北京前门西大街8号楼303　100052

＊王　斌　男　13　初中　电玩、集邮　北京市东城区新中街铜厂子胡同46楼二单元303　100027

＊路　申　男　14　中学　电玩、骑车　北京海淀复兴路46号院3号楼2单元1401室　100039

＊陈　巍　男　14　初中　电子游戏、游泳　上海市静安区乌鲁木齐北路30弄6支弄3号　200040

＊沈恺宇　男　20　高中　摇滚乐、漫画　上海市安福路233号5室　200031

＊曹　能　男　17　中专　游戏机、漫画　上海市北京西路1220弄106号　200040

＊翁路蓉　男　17　高中　电玩、摇滚　上海市济南路290号　200021

＊姜　晴　男　18　初中　游戏机、旅游　上海市闵行区鹤庆路641弄6号203室　200240

＊李　伟　男　15　初中　电脑、漫画　北京市西城区阜外南大街9号楼3门604号　100037

＊刘明珂　男　15　初中　电玩、排球　北京市西城区马甸桥裕中西里31号楼808室　100029

＊梁　潜　男　15　初中　GAME、漫画　北京市海淀区钢研总院宿舍12号楼西门203号　100081

＊曹　巍　男　13　初中　睡觉　踢球　北京市密云县五街银行家属楼2单元402号　101500

＊欧阳华骏　男　17　高中　电玩、闲书　上海市西康路552弄15号　200040

＊张亚罗　男　13　初一　看书、集邮　上海市虹口区昆明路55弄44号　200082

＊韩跃琦　男　19　职高　漫画、音乐　上海市徐汇区江南二村39号206室　200032

＊郑　俊　男　16　初中　游戏机、科幻书　上海市浦东新区浦东大道2516号(乙)9号6室　200129

＊缪宇飞　男　16　高中　读书、TV GAME　上海市虹梅路2067号　201103

＊陈　骏　男　15　中专　打电动、逛街　上海四川北路989弄1号　200085

＊洪泽夫　男　17　高中　电玩、旅游　哈尔滨市南岗区辽阳街32号5单元1楼3号　150001

＊赵志强　男　21　大专　电玩、军事　山西省太原市西涧河西街地政宿舍25号2户　030003

＊党　欣　男　15　初三　电玩、音像　西安市(北)曹家巷12号楼三单元1—4—9号　710003

＊杨庆忠　男　26　大专　绘画、音乐　天津市南区职业中等专业学校　300350

＊杜　嵘　男　18　高中　小说、郊游　上海市恒业路383弄8号　200081

＊刘　明　男　16　中专　逛街、看书　上海市四平路803号　200092

＊唐　骁　男　17　中专　军事、音乐　上海市宝山区爱珲路呼玛二村79号201室　200431

＊应振伟　男　16　高中　交友、睡觉　上海市杨浦区海州路165弄57号　200040

＊夏　凡　男　15　初中　仿真模型、漫画　辽宁沈阳皇姑区怒江街雪山路车辆厂住宅18栋2—1—3室　110036

＊孙　策　男　14　六年　游戏机、看书　辽宁省鞍山市立山区双山四委8栋74号　114031

＊梅　超　男　17　中专　街机、MD　武汉市农业药械厂宿舍3栋3门5楼　430012

＊郭　政　男　16　初中　足球、音乐　武汉市东湖中学高一(2)班　430077

＊王　浩　男　17　大学　电游、漫画　武汉水利电力大学6108室　430072

＊章　暴　男　23　大专　电玩、漫画　江苏昆山万平电子实业公司设计二所　215300

＊黄　明　男　25　大学　古典音乐、电脑　南京市中山北路283—21—505　210003

＊何正无　男　17　高中　漫画、电子游戏　杭州市上城区大学路新村39幢102单元602室　310009

＊徐文超　男　13　初中　音乐、美术　成都西安中路三巷3号　610072

＊侯建军　男　16　初中　电玩、漫画　山东省济南市市中区经二纬一东兴里7号1号楼102　250001

＊胡志博　男　14　初三　登山、音乐　武汉市武昌区第四十五中学初三(6)　430060

＊张　霓　男　18　高中　漫画、足球　苏州市东虹桥一幢506室　215004

＊黄　剑　男　23　大专　书、逛街　江苏省无锡市外贸无锡杭州厂财务部梁溪路5号　214061

＊陈　祺　男　20　大学　GAME、音乐　浙江省杭州市梅花碑5号303室

玩　友　俱　乐　部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

·自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。

·请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”

·凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。

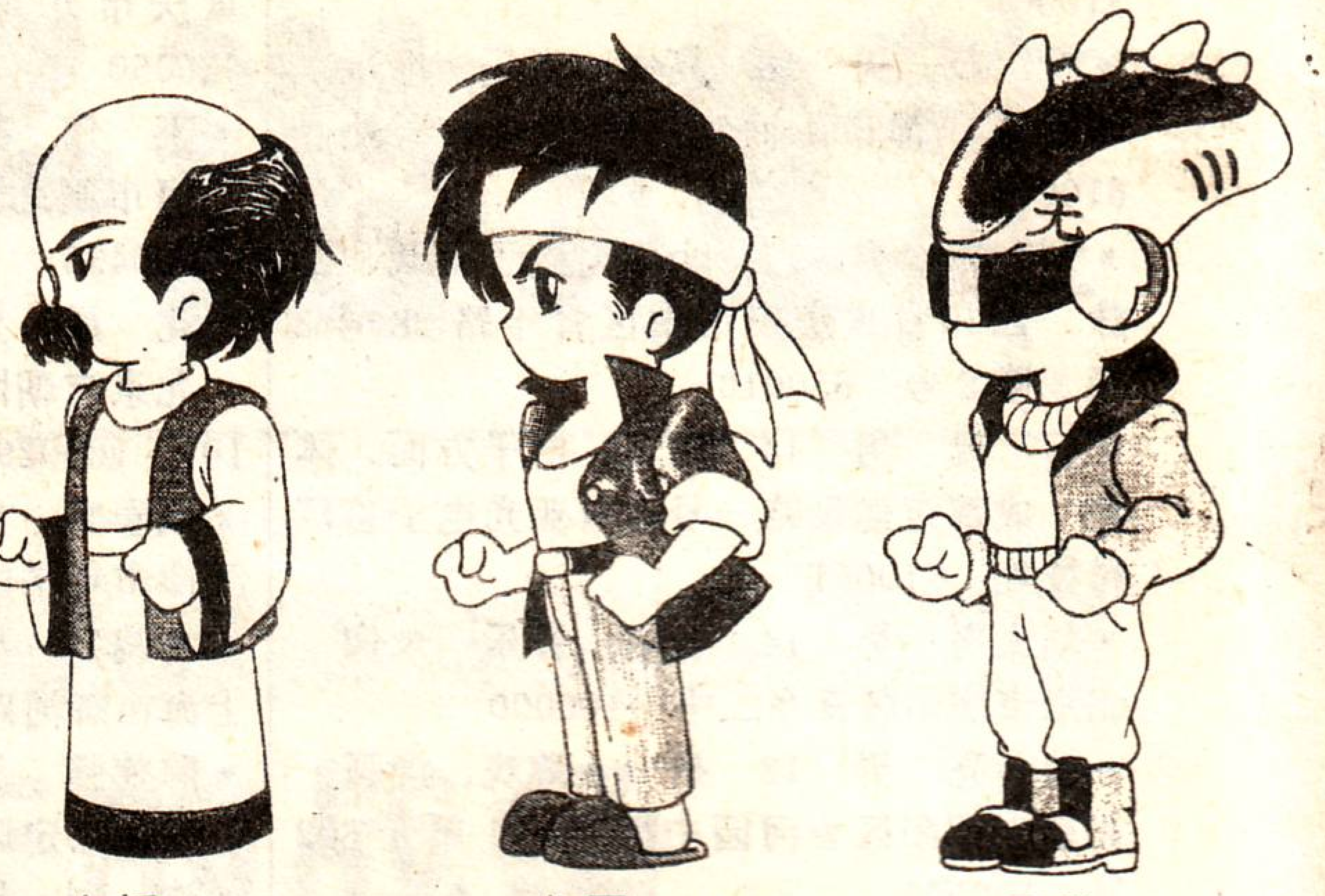
·爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

310009
＊叶　茂　男　18　高中　音乐、电玩　四川省成都市工商银行芷泉街办事处　610000
＊刘　冰　男　11　小学　电子游戏、游泳　四川省重庆市市中区青年路28号3幢3楼2号　630010
＊石　磊　男　14　初二　电子方面、体育　成都市建设路一号国营亚光电子总厂科技处　610051
＊刘大勇　男　14　初中　音乐、录像　北京市房山区良乡二中　100000
＊郭新亮　男　12　初一　游戏、漫画　北京市朝阳区香河园中里七楼1单元602号　100028
＊任　民　男　18　高三　电脑、集邮　北京燕山迎风街1号　102500
＊黄琼琳　男　17　高中　PC游戏　北京万寿路甲4号203—7　100036
＊焦　灼　男　16　高中　漫画、体育　天津市河西区体院北环湖北里1—405　300060
＊赵　鹏　男　13　初一　电视、看书　北京市石景山区八角南里5栋76号
＊于冬冬　男　16　高中　游戏、音乐　北京市东城区安德里北街21号50楼4单元501室　100011
＊陈必强　男　21　大专　足球、科幻　湖北省武汉市青山区110—29—8　430008
＊李　乐　男　13　中学　玩耍、写作　八角南路19楼1门1号（石景山区）　100043
＊吴宇皓　男　21　大学　音乐、读书　北京市朝阳区劲松七区719楼3门802号　100021
＊杨岩松　男　13　初二　电玩、漫画　北京市宣武区西南园胡同13号　100052
＊陈宇洲　男　14　初中　电玩、看书　上海市浦东新区浦东大道592号708室　200120
＊周　健　男　15　职高　电玩、闯关　北京市丰台区永外洋桥市政宿舍3楼3门4—11号　100077
＊胥　辉　男　17　高中　电玩、篮球　北京海淀区皇亭子新华宿舍5号楼504　100038
＊陈　征　男　15　初二　电玩、音乐　北京市工体北里五号楼3单元302室　100027
＊胡　博　男　15　初中　电玩、漫画　北京市海淀区紫竹院路车道沟十号院东六楼3门102　100081
＊韩　煦　男　13　初中　游戏、音乐　北京市西城区地安门西大街东官房胡同6号　100009
＊吕　可　男　15　初中　计算机、漫画　成都市人民南路四段九号中国科学院成都生物所范晋凌转　610041
＊禹贵刚　男　17　高中　电玩、桥牌　重庆市九龙坡区育才中学高二四班　630050
＊丁　伟　男　18　初中　电玩、漫画　上海市闸北区闻喜路280弄31号302室　200435
＊沈　晟　男　17　高三　GAME、漫画　北京市朝阳区华严北里2号院4#—3—101　100029
＊戚春鸣　男　13　小学　电玩、音乐　天津市和平区万全道16号　300020
＊吉晓亮　男　15　初中　逛街、音乐　上海市辉河路65号（远光二中）　200437
＊陈伟强　男　19　高中　音乐、电玩　上海市嘉定区徐行中学高三1班　201808
＊许　剑　男　15　高一　电玩、漫画　重庆市南开中学高九七级二班　630030
＊王　超　男　15　初中　电玩、漫画　四川省成都市二十中初95级八班　610036
＊钱　峰　男　17　高二　流行音乐、球类运动　北京西城区南礼士路三条2号　100045
＊张　健　男　14　初中　绘画、美工　北京市宣武区前兵马街26号　100052
＊风　魔　男　17　中专　电玩、女孩　上海市虹桥路996弄83号401室　200051
＊仇崇恩　男　20　大专　电子游戏、漫画　上海长乐路774弄16号　200040
＊张　磊　男　12　初中　游戏、学习　北京市朝阳区永安西里6楼1单元8号　100022
＊易　峰　男　17　高中　电子游戏、看《集中营》　北京市海淀区中关村科学院甲4楼3门607号　100080
＊刘　奔　男　14　初二　游戏机、滑板　北京市朝阳区建外大街八号楼6门5层501　100022
＊侯　东　男　14　中学　游戏机、考试　北京市燕山石化区东风街东风南里13号楼5门8号　102502
＊刘　佳　男　16　初三　玩、音乐　北京海淀区西苑医院6—6—102
＊余　淏　男　15　初中　乒乓球、幻想救世　北京市西城区长椿街东智义胡同12号　100031
＊卢祺炯　男　18　高中　PC游戏、足球　浙江医科大学药学系九四一1班　310006
＊高　路　男　17　高中　无差别格斗、新漫画　长春市第十一中学高一（4）班　130051
＊赵　鹏　男　15　8　电子游戏、音乐　四川省重庆市江北区四十五中学　630021
＊汤　龙　男　19　大学　英文歌曲、篮球　北京工业大学123信箱　100022
＊季俊辉　男　14　初中　电玩、游泳　北京市海淀区复兴路14号32楼161号　100843
＊赵子强　男　14　初中　游戏机、足球　北京市朝阳区安华里四区1号楼1406　100011
＊商　驰　男　14　初二　电玩、逛街　北京市西城区南草厂街46号　100035
＊短　笛　男　16　初中　打牌、下棋　上海市闸北区洛川东路320弄6号206室　200072
＊肖　军　男　17　高中　可口可乐、书　浙江省杭州市体育场路59号西一单元502室　310004
＊王　川　男　16　高中　音乐、电脑　杭州市缸儿巷31号401室　310001
＊陈　涛　男　17　高中　电子游戏　重庆市朝天门千厮门日杂宿舍北单元附7号8—2　630011
＊徐　洲　男　16　高一　电子游戏、微机　四川省重庆市江北县渝航路渝航金属材料加工厂　631120
＊吴继东　男　23　大专　电玩、重金属　江苏省吴江市无线电厂　215200
＊周　超　男　19　高中　电玩、旅游　杭州市上城区羊血弄10号2单元303室　310001
＊邱毅文　男　26　大专　看书、音乐　甘肃省兰州市铁路中心医院　730000
＊徐　进　男　18　高中　小说、电玩　贵州小贵阳市兴关路33号　550002
＊汪　洋　男　16　初中　电玩、游泳　四川省合川市合阳镇大南街98#　631520
＊沈　玺　男　15　初中　电脑、音乐　上海市虹口区玉田新村29号31室　200092
＊陈毅华　男　14　中学　电玩、音乐　上海市闸北区宝源路86弄11号　200071
＊汤　辰　男　17　高中　街机、集邮　郑州十一中九六届三班　450003
＊宋映春　男　21　大学　音乐、文学　四川联合大学中文系九二级本科一班　610064
＊唐纬昀　男　16　高中　足球、电子游戏　四川省成都市第七中学高九七届二班　610015
＊卢　江　男　26　大专　电影、小说　湖南省常德市常德高等专科学校后勤处　415000
＊洪伟民　男　19　初中　游戏、音乐　上海市北新经三村73号106室　200335
＊于志勇　男　23　中专　电玩、歌曲　吉林省长春市大马路195号　130041
＊戴　强　男　17　大学　谋略方面、电脑　湖北财经高等专科学校941班　430077
＊蔡黎强　男　16　中学　电脑、体育　上海市虹口区海宁路243号楼下　200080
＊张　明　男　19　高中　旅行、音乐　上海市杨浦区长阳路2087弄10号303室　200090

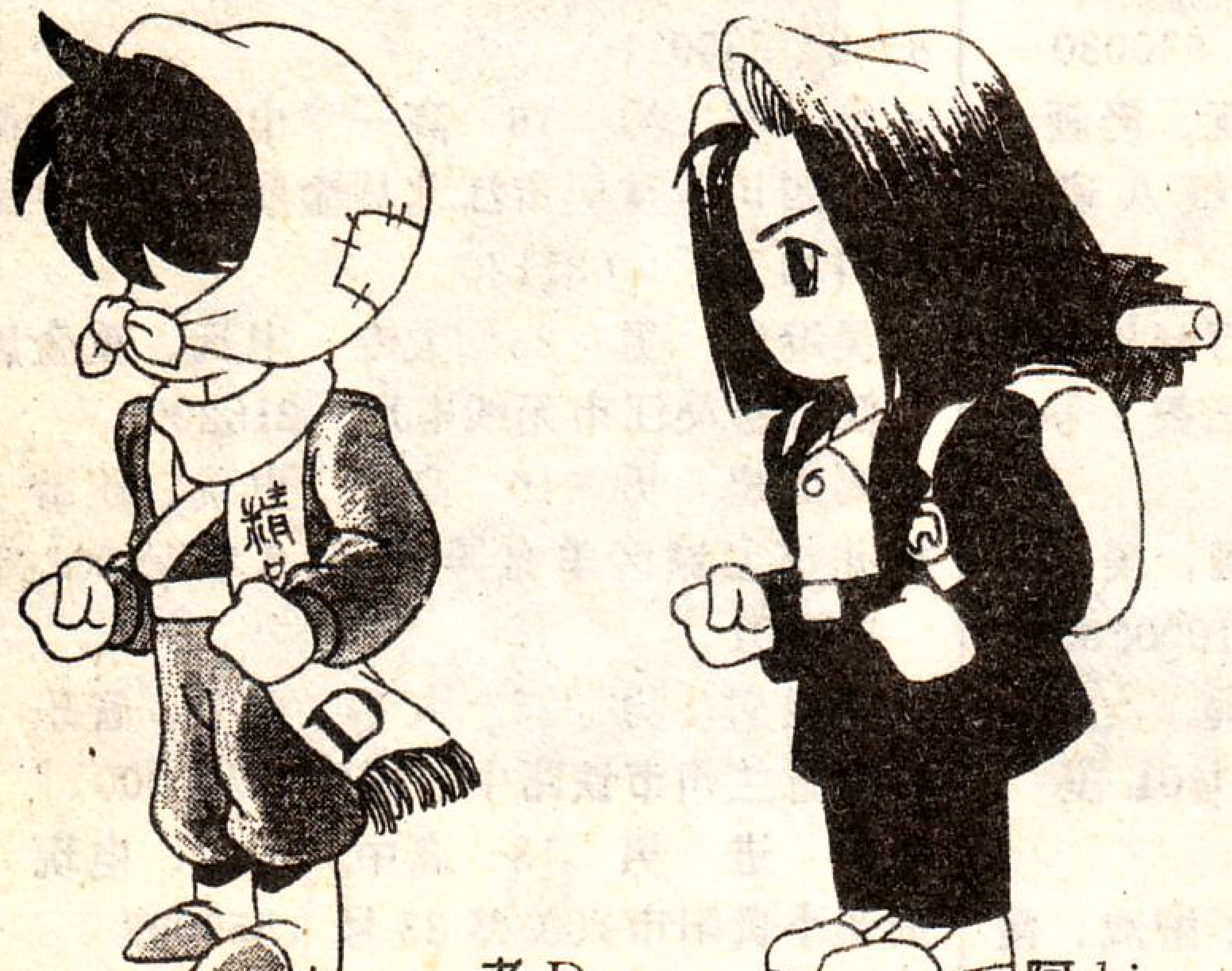
电刑室手记

新春佳节，编辑部到处悬挂着玩友们寄来的贺年片，象一簇簇盛开的鲜花，当然也包含着春天般的祝愿。使来访的杂志同仁感动得流泪说：“真嫉妒你们有这么好的读者！”我们也陪着感动，但少一份嫉妒而多一份骄傲。用什么回报广大闯关族呢？登一份编辑部的“全家福”吧！

作者是XYM，很熟的，不过从来没见过面。



主编　龙哥　无类



老D　阿king

对自己的尊容，编辑部反应不一：

主编：（左右端详）胡子长在头顶就好了。

龙哥：肌肉很津道嘛！

无类：好，眼不见心不烦。

老D对把他关在厕所里不满。

阿king连连弯腰撅屁股：“多谢了！”

图/XYM



大金刚

- 具有32位效果的16位游戏
- 任天堂出手是精品

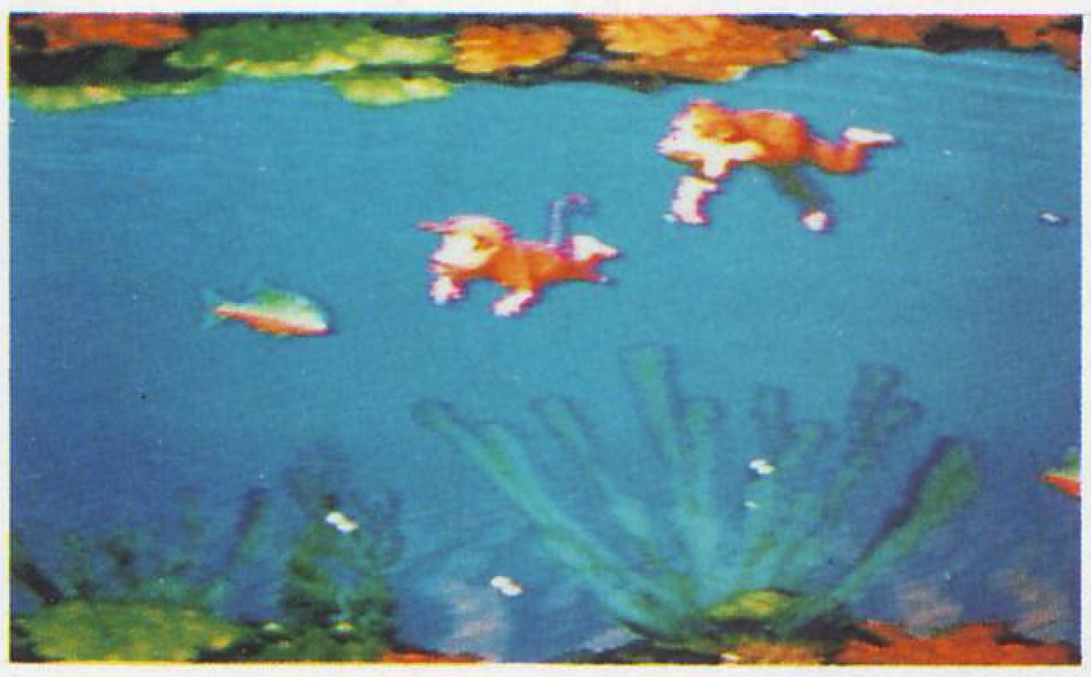
机种 SFC	厂商 NINTENDO	类型 ACT	容量 32M





















ISSN 1006-5032

9 771006 503000 02>

邮发代号/82－648　　统一刊号/CN11－3505/TP　　定价/4.50元